GEIBUN MOOKS No.146

発行日●1995年9月20日

NEO·GEO FREAK
ネオジオフリーク

SNK公認オフィシャル情報誌

NEO·GEO CD

1995 VOL.5
580YEN
芸文社



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●全キャラ対人戦＆対CPU戦徹底攻略
ボスキャラ使用コマンド公開!!

ソニックウィングス3
●前半ステージ攻略!

ネオジオキャラ人気投票発表!!

ネオジオゲーム音楽CDカタログ全45タイトル

特別付録
K·O·F '95
オリジナル描下ろしポスター

●K·O·F'95開発インタビュー
●ADKサウンドファクトリーインタビュー
●オールドゲーム攻略／ビューポイント後編

NEO·GEOCD発売1周年記念
NEO·GEOCD10台他ビッグプレゼント満載!!


NEO GEOはSNKの商標です。
ネオジオで会おうぜ。
©SNK 1995
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
'95年9月29日発売!!
希望小売価格8,800円(税別)
ネオジオ(ロムカセット)版好評発売中



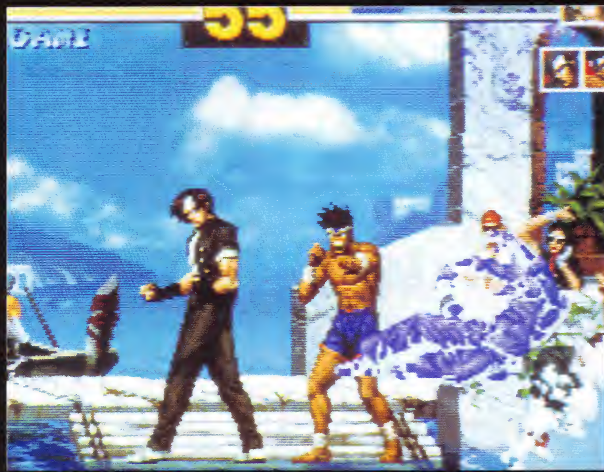
The Future Is Now
SNK
THE KING OF Fighters '95
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円（税別）
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町 18−12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06 (339) 0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。


Human Hudson
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
真伝
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
我が道に敵なし
あの天外がネオジオに登場！
剣と魔法を使った熱血迫力格闘で、
アーケードになぐり込みだ!!
JIPANG
▲天外魔境の人気キャラ総出演だ！
▲ジパングを舞台に剣と魔法が
JIPANG
出雲
戦国マンジ丸
八雲
▲多彩なキャラの動きも見所だぞ。
▲ハデな必殺技がガンガン出るぞ
©1995 HUDSON SOFT
©1989, 1995 RED
開発元
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）
総発売元
The Future Is Now
SNK®

CONTENTS

NEO·GEO FREAK

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　ⒸSNK1995
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)
1995.VOL.5







ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

THE KING OF Fighters'95 TM ©SNK 1995

システム解析／ジェイケイ

基本キャラ24人による対CPU戦&対人戦攻略!! ボスキャラ使用コマンド公開!

今号から本格的な攻略を開始する。今回は基本の24キャラの対CPU戦と対人戦の攻略と、皆が待ち望んでいるはずのボスキャラ使用コマンド。そして、前号では紹介しきれなかったシステムを補足していく。今号も情報量たっぷりの52ページ、ちゃんと読んでまたまた友達に差をつけよう。

SNK		格闘アクション		250M	
MVS	発売中 ¥88,000	カセット	発売中 ¥29,800	CD	9月29日発売 ¥8,800



まずは「YES」を選び、エディットにする



そして例のコマンドを入力すると…



あの2人を使用できるようになる

ついに公開！草薙柴舟 オメガルガール使用コマンド

前号で約束した通り、今号ではあの草薙○○、もとい草薙柴舟とオメガルガールの使用コマンドを公開しよう。

まず、キャラクターセレクト画面で「チームエディットしますか？」という質問をYESと答える。そして、チームエディット画面でスタートボタンを押しながら、↑＋B、→＋C、←＋A、↓＋Dの順に押した（レバーとボタンを同時に押すのがコツ）あと、レバーをニュートラルに戻すとアラ不思議、キングの右隣りに草薙柴舟が、八神庵の左隣りにはオメガルガールが登場するというわけ。

このボスキャラ使用コマンドは前号でも紹介した通り、業務用（MVS）、家庭用（カセット、CD）ともに使用できる共通コマンド。まる覚えしておけば、役に立つこと請け合いだ。

ちなみに草薙柴舟、オメガルガールは対CPU戦、対人戦のどちらでも使用できるが、エディットモードでしか使えないので注意しよう。また、シングルモードではキャラクター選択画面で使用コマンドを入力すればOKだ。

肝心の必殺技などのコマンド類は、P54～P55でそれぞれ紹介しているので、そちらを読んで参考にして欲しい。

※この記事のコマンド類は、キャラクターが右を向いている時のものです

追加補足 こんなキャンセルのやり方もあった!!

ガードキャンセル追加補足

前号、ガードキャンセルは、パワーゲージMAX時にしかできないと書いたが、さらに解析を進めた結果、パワーがMAXの状態ではなくてもできることが判明した。まずはその条件を説明しよう。

その条件とは、連続でガード続けなくてはならないような攻撃を、6回以上ガードした時だ（6回目からキャンセル可）。この状態になった直後からガードキャンセルが可能になるというわけ。舞の超必殺忍蜂など、連続でガードさせられる技に対してやりやすい。

ちなみに弱パンチ2回をガードさせたあと、4回ヒットするような必殺技（例 アンディの撃壁背水掌など）につなげるなど、違う技を連続ガードした場合も可能。

ガードを6回以上すると…

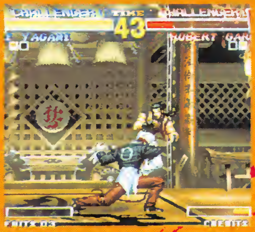


キャンセルできるようになる

着地キャンセル訂正

前号では着地キャンセルしてから空中必殺技を出すと、キャラの判定は着地したことになり、相手に投げられると書いてしまったが、これが間違いであることが判明。相手を投げようとして投げられなかった人、ゴメンナサイ!!（平謝り）。

とはいえ、この状態で相手が空中にいる時でも入る技（例、八神庵の弐百拾弐式・琴月 陰など）を出した場合は当然入れられるので、スキを見て出してみよう。



空中にいる相手には入れられる

強制キャンセル追加補足

今までの強制キャンセルは、優先順位の高いパンチ系の必殺技しかできないと思われていたが、技の優先順位さえ高ければキック系の必殺技も出せることが分かった。

理論的には普通の強制キャンセルと変わらないのだが、連打系の必殺技コマンドとキック系の必殺技コマンドを、ほぼ同時に入力しなくてはならない。連打系の必殺技はボタンを4回連打すると出るようになっているので、4回ボタンを連打する間にキック系の必殺技コマンドのレバーによる入力部分を終わらせておき、ボタン連打が終了した直後、ほんの少し遅らせてキックボタンを押すようにするとキック系の技も強制キャンセルできるというわけ。

ただし、読んでの通り非常にタイミングがシビアなのだが、これは慣れるしかない。ジョー・ヒガシの遠距離立ち強キック強制キャンセル黄金のカカトなどが一般的。

強制キャンセルで…



黄金のカカトもだせる

投げキャンセル追加補足

今回の情報は本当に補足に過ぎない。実は前号で紹介した投げキャンセルが、ジョー・ヒガシの爆烈拳フィニッシュでもできることが分かった。

この投げキャンセルは、コマンド投げが入らない状態から（投げ間合いの外だったり、ガード中だったりなど）通常技を相手に当てた直後、そのコマンドを入力すると技の戻りがキャンセルされ、すぐにニュートラルの状態になり、そのまま行動できるというものだが、なぜかリョウやロバートの極限流連舞拳（脚）でも可能だった。

この現象から、さらに深く解析してみたところ、要は出せる条件が限られている（空中、地上の違いは除く）技を、出すことができない状態で入力すると、何でも投げキャンセル（すでにこの時点で投げキャンセルと呼ぶのはウソになるが）できることが分かったのだ。

爆烈拳フィニッシュは爆烈拳中にしか出せないので、普通の状態でキャンセル爆烈拳フィニッシュを入力すると、キャンセルニュートラル状態になるというわけ。ヒガシ使いは試してみよう。

爆烈拳フィニッシュでも…



投げキャンセルができる

ちょっと得する(?)話

餓狼ステージの秘密

餓狼チームステージの登場シーンでは、ファイトのかけ声とともに手前にジャンプするが、このジャンプの滞空時間も通常のジャンプと同じように、各キャラごとに違っている。そのため滞空時間の短いキャラと長いキャラが闘う場合、組み合わせによっては着地する前に、滞空時間の短い方のキャラが長い方のキャラを攻撃できることが分かった。

例として、鎮元斎と八神庵の2人が挙げられる。極端にジャンプスピードの遅い鎮元斎が着地する前に、ジャンプスピードが極端に速い八神庵が百弐拾七式・葵花を出すと、鎮元斎に当てることができるのだ。他にも同じような組み合わせがあるかもしれないので、いろいろ試してみよう。



庵の百弐拾七式・葵花が入る

ジャンプの途中でこんなに差が…

弱と強のすり替え

通常、必殺技コマンド入力時に強ボタンを押せば強の特性の必殺技が、弱ボタンを押せば弱の特性の必殺技が出る。

しかし、一部の必殺技に限り、最初に押したボタンとは逆の威力のボタン（弱なら強のボタン。強なら弱のボタン）で必殺技を再度入力すると、一部の特性が最初に入力したものとは逆の威力のものにすり替えることができる。

例えば、最初に弱のバーンナックルを入力し、再度強のバーンナックルを入力すれば、一旦弱の小さいモーションを起こしながらも、実際に出るのは、飛距離の長い強のバーンナックルになるというわけだ。

これをうまく利用すると、こちらのバーンナックルのモーションが弱の小さいものだったので、短い飛距離のバーンナックルが出るに違いないと相手に思わせておいて、実際は飛距離の長い強のバーンナックルを不意をついて当てるといったようなフェイント技として使える。

アテナのフェニックスアローの場合は、相手に当たってから弱から強へ、または強から弱に変化させられるので、相手がガードした場合は反撃されない弱に変え、ヒットした場合は追撃が入る強に変えるといった使い方ができる。

また、どちらの場合も、弱と強のすり替えられる特性（バーンナックルの場合は飛距離、フェニックスアローの場合は追撃が出るか出ないか）を出る前に再度入力する必要がある。

ちなみにあとで再度入力する技は、最初に入力した技でなくてもいいが、パンチ系の技なら再度入力する技もパンチ系でなくてはならない。

強の特性を途中から…



弱に変えられる



草薙京

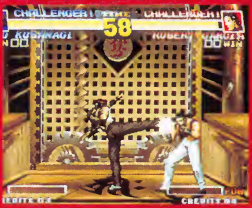
攻略／奥女中秀麿
・DONーどる

基本性能

炎を操る京は飛び道具と無敵の対空技を持っているので、敵を跳ばせて落とすのがやはり基本だ。

さらにリーチの長い通常技の多くにキャンセルをかけることが可能なので、相手に反撃させずに追い詰める闘い方ができる。この他、連続技も強力なものがそろっているので、まさにオールマイティなキャラといえるだろう。

まずは使用頻度の高い通常技を説明しよう。地上戦で使用頻度の高い技に遠距離立ち弱キックがある。この技はリーチがそこそこあり、出るのも早くスキも小さいので相手を追い詰めたり、技の出かかりをつぶすのに使える。



相手の技の出かかりをつぶすことができる。多用しよう

遠距離立ち強キックはキャンセルこそできないが、相手のしゃがみキックを避けながら攻撃できるので、使いどころを考えれば使える。

近距離立ち弱キックは立ちガード不能なので、接近戦での2択や連続技につなげるのに使える。近距離立ち強キックは前作と変わったが、あまり使い道はない。一応キャンセルが可能。

しゃがみ弱キックは連打ができるので、そこからキャンセルして必殺技につなげたりできる。しゃがみ強キックは前作とは違い、単発のリーチの長いしゃがみキックになった。キャンセルが可能なので、百八式・闇払いにつなげて相手を追い詰めよう。

特殊技の外式轟斧　陽はしゃがみガード不能なので、接近戦での2択に使える。

ふっ飛ばし攻撃は前作より踏み込んで攻撃するので、弱技のあとに出すようにしよう。また、キャンセルも可能なので、ガードされたら百八式・闇払いを出そう。カウンター攻撃はリーチも長くキャンセルもかかるので、相手のラッシュを止めるのに使える。



技のリーチも長く、キャンセルもかかる。これも使える

対CPU戦攻略

対CPU戦は対人戦時のセオリーが活用できないので、特別な攻略が必要になる。

こちらが出した技に対して、最も有効な技で対応してくるので、飛び道具は必ず跳び込まれるか避けられてしまうし、フェイントも通用しない。よって京では、相手を転ばせたあとや遠距離でない限り、百八式・闇払いを撃つのは危険だ。京の基本である跳ばせて落とす戦法は通用しないので、消極的な戦法が多くなるがいくつかパターンを紹介しよう。

まず1つ目のパターンは、始まったらすぐにバックジャンプし、画面端までいきバックジャンプから強キックを繰り返して、相手が近づいてくるところを何度も蹴る戦法。

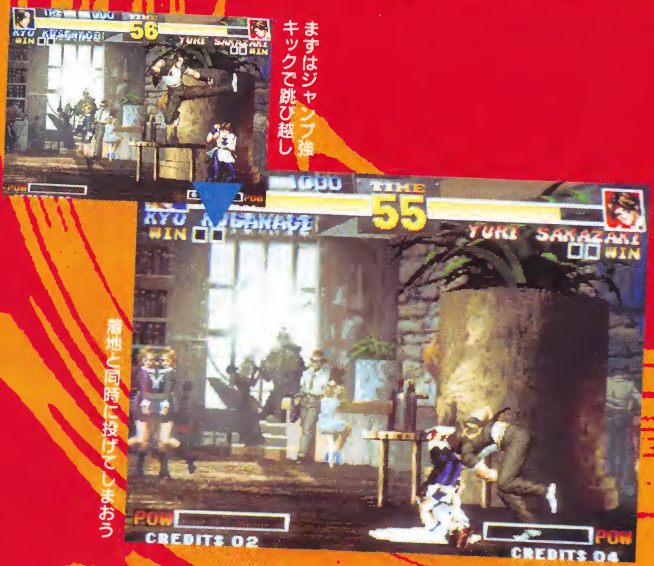


バックジャンプ強キックで攻撃

この時、相手キャラクターによってはガードし続けたり、対空技で攻撃してくるが多少のダメージは気にせずにガンガン蹴り続けよう。跳んで攻撃してくる相手には、うまく空中で強キックを当てるようにタイミングを計ることが必要だ。もし空中で落とせなくても、あせらず着地で相手を投げよう。

このパターンは最後の2人以外のほとんどに有効だが、特に有効な相手はキム、ケンスウ、テリー、チン、影二、タクマ、ハイデルン、ユリ、舞、紅丸、アテナの11人。京はバックジャンプ強キックに対して弐百拾弐式・琴月　陽を出してくることがあるが、たいていの場合はつぶすことができるので、そのまま連続技につなぐようにしよう。また、キングはベノムストライクを近距離で連発してくるので、あまりこのパターンはお勧めできない。

2つ目のパターンは相手と接近している状態からすぐに昇り強攻撃を当てないように出し、相手がガードしている間に跳び越して裏にまわり、着地と同時に投げてしまうというものだ。このパターンも最後の2人以外は結構通用するが、投げのタイミングと間合いが重要だ。1回投げてしまえば相手の起き上がりに接近し、また同じことの繰り返していける。また、投げに失敗して強パンチが出てしまっても、そこからすぐにまた跳び越せば再びパターンに戻すことができる。このパターンが特に有効な相手はアンディ、ジョー、庵、ビリー、リョウ、ロバートの6人。



まずはジャンプ強キックで跳び越し

着地と同時に投げてしまおう

そしてボスキャラ、草薙柴舟は簡単に勝てる方法がある。まず試合開始直後、すぐに相手に近寄り、カウンター攻撃を出す。すると、柴舟は突っ込んでくるか百八式・闇払いを撃ってくるかのどちらかなので、どちらにしても攻撃避けてよけたあと、すぐにカウンター攻撃で反撃するだけだ。カウンター攻撃を当たる位置で連発しているだけでもいいが、キャンセルをかけて強百八式・闇払いの連続技を2回当てれば気絶するので、こちらがお勧め。これで問題なく勝てるはずだ。

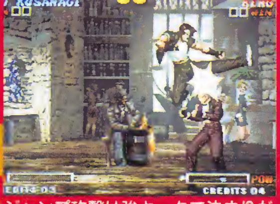


攻撃をよけてカウンター攻撃

最後のオメガルガールは、しゃがみ弱パンチを出すと反応してバックジャンプするか、こちらに跳んでくることが多いので、それをすぐに百式・鬼焼きで落としていく。また、相手が気合いをためたり挑発したら、すぐに強の弐百拾弐式・琴月　陽で攻撃する。これしかない。また、相手が撃ってくる飛び道具は攻撃避けでひたすら避けよう。



しゃがみ弱パンチで技を誘おう



ジャンプ攻撃は強キックで決まりだ

ジャンプ攻撃はリーチが長くダメージも大きい強キックをおもに使い、近距離からは裏回りに使える弱キックがいい。

対空技は百式・鬼焼きで決まりだが、しゃがみ強パンチでも代用できる。

次によく使う必殺技について説明しよう。まず百壱式・朧車だが、出かかりに無敵時間ができたので、対空技としても使える（おもに遠距離）ようになった。七拾五式 改は強で2発ヒットした場合のみ、空中に浮いている相手に追い討ちができる。

前号でも掲載したが、超必殺技の裏百八式・大蛇薙はコマンド入力後、Cボタンを押したままにすることで、しばらく構えたままになる。この時、上半身は無敵になるので、飛び道具を抜けて攻撃できたり、時間差攻撃を仕かけることが可能。

最後に連続技。ジャンプ強キック→近距離強パンチ→キャンセル強七拾五式 改（2発）→強百壱式・朧車（3発）が簡単で強力。ギャラリー受けを狙うなら、最後の百壱式・朧車を外式 奈落落としにして叩き落とすか、空中ふっ飛ばし攻撃で決まりだ。

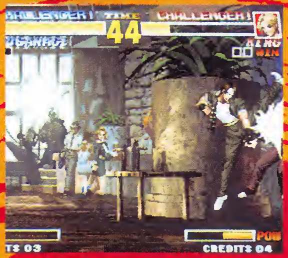
そして、さらにスゴイ連続技が発見された！ 普通、弱の七拾五式 改は追い討ちはできないが、弱と強のすり替え（P5参照）を利用して、弱の七拾五式 改のあと、スグに強キックで必殺技コマンドを入れると（再度七拾五式 改がやりやすい）追い討ちが可能になるのだ。これを使えばより強力な連続技も可能。

技コマンド

百八式・闇払い ↓↘→＋AまたはC	百式・鬼焼き →↓↘＋AまたはC
百壱式・朧車 ←↓↙＋BまたはD	弐百拾弐式・琴月 陽 →↘↓↙←＋BまたはD
七拾五式 改 ↓↘→＋B・BまたはD・D	一刹背負い投げ →または←＋C
外式轟斧 陽 →＋D	八拾八式 ↘＋D
外式 奈落落とし ジャンプ中↙、↓、↘＋C	裏百八式・大蛇薙 ↓↙←↙↓↘→＋C

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○
遠立ち	×	×	○	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	−	−	−	−
斜めジャンプ	−	−	−	−
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	−			
カウンター攻撃	○			



画面端に追い込んで入れよう

対人戦攻略

京は必殺技をメインにどんな距離でも充分闘えるだけの性能を持つ万能キャラなので、大門やラルフ相手なら中距離から遠距離で、ビリーや鎮相手なら近距離でといったように、相手の得意とする間合いをさけ、自分が闘いやすい間合いで闘うのが京を操るうえでの基本となる。

まず遠距離では飛び道具の百八式・闇払いを撃つのが基本。今回は攻撃判定の出現も早くスキも小さくなっているので、相手が避けにくいように強弱をつけて撃ち、心理的に追い詰めていこう。

もし相手が垂直ジャンプで避けたら、タイミング次第では強の百壱式・朧車が入る。また、相手が画面端ぐらいからジャンプしてきたら、こちらもすぐにジャンプして昇り強キックで迎撃するか、着地を狙ってしゃがみ強キックか外式轟斧 陽の2択をかける。



昇り強キックで相手を迎撃

うまくガードするような相手には、ダッシュからの投げが有効だ。

ここでの注意点は、相手プレイヤーによっては弱の百八式・闇払いを読んでロングジャンプからの連続技を狙ってくる場合があるということだ。

そういうプレイヤーには屈伸運動などのフェイントで跳ばせて、百式・鬼焼きで落としてやろう。ロングジャンプで跳んできた時は残像がつくので簡単に分かるはずだ。

相手が近づいてこない場合や遠距離が得意なキャラが相手の時は、弱百八式・闇払いを撃ってから、ロングジャンプするかダッシュで追いかけて近距離戦に持ち込もう。中距離では百八式・闇払いをむやみに撃たず、フェイントを中心にしたい。この距離で相手が百八式・闇払いを攻撃避けしたら、ダッシュから投げられるので覚えておこう。

それ以外では弐百拾弐式・琴月 陽で奇襲を仕かける手もある。強だと移動スピードが速いので反応されにくい。普通この技は相手にガードされるとスキが大きく反撃されるが、パワーMAX時に出せば相手との距離が開くため反撃を受けにくい。使う時はパワーMAXで使いたい。



立ちガードにはしゃがみ強キックで対応しよう

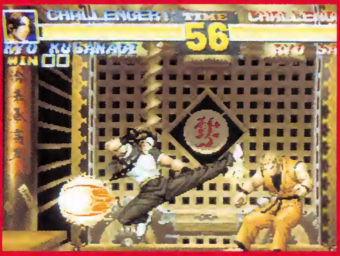


しゃがみガードには外式轟斧 陽だ

近距離では立ち弱キックで牽制しつつ固めていく。これを無敵技で反撃してくるようならうまく動きを読んでかわそう。ガードが固いようなら、相手をよく見て、立ちガードしたらしゃがみ強キックで転ばせ（ガードされたらキャンセル百八式・闇払い）、しゃがみガードした時は外式轟斧 陽でつぶそう。外式轟斧 陽のあとにすぐ反撃してくると思ったら、弱百式・鬼焼きでカウンターを狙ってみるのもいい。相手に跳び込まれた時も弱百式・鬼焼きを引きつけて出すのが有効。

そして、今闘っている相手が飛び道具を持っているキャラで、たまらず飛び道具を撃ってきたら、さらなる攻撃のチャンス。この時の攻撃方法は3種類ある。

1つ目は一気に跳び込んで連続技を叩き込み勝負を決める戦法。しかし、これは読みがはずれたら反撃されるので、相手の飛び道具を引きつけてから百壱式・朧車を出し、技の無敵時間を利用してすり抜けながら反撃する2つ目の戦法の方が確実だ。そして、大蛇薙が出せる状態の時に先読みで出す3つ目の戦法は、飛び道具を消しながら反撃できるし、ガードされた場合のスキもほとんどないのでかなり強い。



無敵の百壱式・朧車で迎撃せよ

相手の起き上がりを攻める時はジャンプ弱キックで裏回りを狙って連続技を決めるか、外式轟斧 陽を重ねたりするのもいい。京は常に相手のガードを上下に振ることを考えていれば強くなれるはずだ。


ジャンプ弱キックで裏回りを狙う

○今号のP7〜P53まで掲載しているキャンセル表は当編集部調べによるものです



この蹴りは牽制に使おう



少し前に進みながら蹴りを出す



二階堂紅丸

攻略／奥女中秀麿・DON・どる

基本性能

雷の力を持つ紅丸は長い足技のリーチをメインに接近戦を挑み、連続技で一気にけりをつけていくキャラだ。遠距離戦では飛び道具もなければ、突進技もないので、とにかく接近戦に持ち込むのが基本となる。

通常技の中で使えるものとしては、まず遠距離立ち弱キックが挙げられる。技の出が早く、リーチもそこそこあり、スキも小さいので牽制に使える。

遠距離立ち強キックはリーチが長いうえ、少しだけ前進ながら攻撃するので、相手にヒットしやすい。ちょっと離れた間合いで相手の出鼻をくじくように使っていくと効果的。また、相手のしゃがみ弱キック連打の上からでもつぶせるので覚えておこう。

しゃがみ弱キックは前作ほど連打がきかなくなってしまったが、あいかわらずキャンセルから連続技を狙える。

しゃがみ強キックは常に狙っていきたい技だ。リーチが長く、なんといっても相手を転ばすことができる。転ばすことができれば、裏回りで攻めるなど、連続技のチャンスに結びつけることが可能だ。

ふっ飛ばし攻撃は一瞬、宙に浮いてからハイキックを出しているので、相手のしゃがみキックをさけつつ攻撃できる。しかし、技のリーチはあまり期待できない。

紅丸のカウンター攻撃はリーチこそあまりないが、無敵状態から攻撃が出せるのは無敵技のない紅丸にとっては重要なので、うまく使いたい。また、キャンセルもかかるので必殺技につなげていこう。

ジャンプ攻撃は、リーチが長くダメージも大きい強キッ



しゃがみ弱キックをガードされたら



前ジャンプ強キックで裏に回ろう

対CPU戦攻略

CPUが相手の場合は、CPUの欠点をついた攻撃方法が必要になってくる。そこでいくつかのパターンを紹介しよう。

1つ目はひたすらジャンプ攻撃から連続技を狙っていくパターン。まずジャンプ強キックで跳び込み、しゃがみ弱キックを連打する。これが入ったらキャンセル居合い蹴りの連続技を決めよう。しゃがみ弱キックの数を減らして反動三段蹴りにつなげられればベスト。

ガードされても、とりあえずしゃがみ弱キックを連打する。そして、届かなくなる寸前に前ジャンプして強キックを出すと、ちょうど裏回りになるので、そこから再びしゃがみ弱キック連打を繰り返していけばいい。ジャンプ強キックをガードされても、しゃがみ弱キックを食らってくれることもあるので、そうなったらやはりキャンセル居合い蹴りを決めよう。



この技から着地投げを狙おう

2つ目のパターンは、相手にギリギリ当たらないようにフライングドリルを出して目の前に着地し、すかさず投げを入れるというものだ。相手キャラによって決まりやすさが随分違ってくるので、決まりやすいキャラにのみ使っていくといいだろう。

消極的なパターンだが、パワーをMAXまでため、相手の突進技やジャンプ攻撃などに対してガードキャンセル居合い蹴りで反撃していくパターンもある。居合い蹴りは出るのが早いので、届く間合いであればほとんど勝つことができる。鎮元斎に特に有効。

ボスキャラの1人、柴舟に対しては、スタート時より少し近い間合いでふっ飛ばし攻撃を空振りすると、こっちにジャンプしてくることがある。この時、柴舟はジャンプ上昇中に技を空振りするので、着地にしゃがみ弱キック×2→キャンセル居合い蹴り→反動三段蹴りの連続技を決めていこう。パワーMAX時は反動三段蹴りの最後が空振りしてしまうので、居合い蹴りで止めるように。ジャンプせずに百八式・闇払いを出してくることもあるので、攻撃避けでかわしつつ根気よくやろう。



ふっ飛ばし攻撃で跳び込ませる

オメガルガールは、当たらない間合いでしゃがみ弱キックを空振りしていると、ジェノサイドカッターの空振りを誘えるので、そのスキに立ち強キックを決めていこう。跳び込んでくることもあるが、パワーMAXならジャンプ攻撃にガードキャンセル居合い蹴りで反撃することが可能。MAX時以外ならガードが無難だ。



狙いを定めて強キックを出す

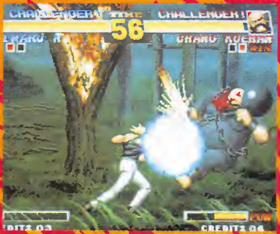

おもに奇襲に使うことになる

クを使っていくといい。裏回りも狙いやすい。

フライングドリルは紅丸の高いジャンプの軌道の弱点を補ってくれる、非常に使い勝手のいい技だ。このフライングドリルを活かすか殺すかで随分と闘いのバリエーションが変わる。おもにジャンプ直後にすぐ出し、奇襲に使おう。また着地後のスキがないので、しゃがみ弱キックから連続技を狙ったり、ガードされたらバックジャンプからすぐ出すなどして相手を混乱させよう。紅丸の空中ふっ飛ばし攻撃は斜め下に強いので、食らい投げ防止に使うのが有効。

対空技には新必殺技のスーパー稲妻キックがあるが、無敵時間がないので信頼性に欠ける。垂直ジャンプ強キックの方が使える。

雷靭拳は居合い蹴りがガードされたあとなど、相手の反撃心をあおってつぶすのに使う。強で出すと踏み込むので当てやすい。



強たと踏み込むので当てやすい

真空片手駒はヒットすれば相手を逆側に弾き飛ばし、攻撃中に4つのボタンを同時押しすることにより強制停止できる。

反動三段蹴りはしゃがみ弱キックから居合い蹴りにつないで使うことが多いが、しゃがみ弱キックを欲張ると間合いが離れてしまい、3段目が入らないことがよくあるので注意したい。

連続技は裏回りジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル居合い蹴り→反動三段蹴りが強力。この時、居合い蹴りの代わりに雷光拳でもいい。

技コマンド

雷靭拳 →↓↘+AまたはC	真空片手駒 →↘↓↙←+BまたはD
居合い蹴り ↓↘→+BまたはD	反動三段蹴り　居合い蹴り中 ↓↑+BまたはD
スーパー稲妻キック ↓↑+BまたはD	フロントスープレックス →または←+CまたはD
スピニングニードロップ 空中でレバー下方向+CまたはD	フライングドリル ジャンプ中↙、↓、↘+D
雷光拳 ↓↘→↓↘+C	

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

とりあえず近距離戦に持ち込むことが重要。相手が遠くにいる場合は歩いて近づくのが基本だ。歩いて近づく時は、飛び道具や突進技を出されてもすぐに避けられるように、常に攻撃避けをできるようにしておこう。突進技は攻撃避けで避けたあと、間合いが近ければ投げかしゃがみ弱キックから反動三段蹴りを入れ、間合いが遠ければしゃがみ強キックで転ばせてやろう。しかし、中には攻撃避けでさけられない技も（移動投げ系）あるので、その場合はカウンター攻撃で対応するか、素早く見切り近距離立ち強パンチキャンセル雷靭拳などで返してやれば、相手も警戒してその技はあまり出さなくなるだろう。遠距離では、このように攻撃避けをしながら歩いて近づくのが手堅い。

これ以外の方法で近づく場合は、ロングジャンプと普通のジャンプを使い分け、相手の対空技のタイミングをはずして跳び込むといい。この場合、



ロングジャンプを使いこなそう。空中で出す攻撃は空中ふっ飛ばし攻撃が斜め下に判定が強いので使える。

中距離では近距離戦を挑むためにもう少し近づきたいのだが、この間合いでは相手もこちらの近づいてくるプレッシャーからか、突進技や飛び道具、ジャンプ攻撃を仕掛けてくる可能性が高い。突進技を仕かけてくるようなら攻撃避けでよけるよりも、相手の



突進技には真空片手駒で反撃

行動を読んで真空片手駒や雷靭拳、もしくは雷光拳を出しておく方がいいだろう。

次に飛び道具を撃ってきた時だが、紅丸はジャンプの軌道が高く着地が遅いので、飛び道具を撃つのを読んで跳び込む場合はフライングドリルを使おう。また、飛び道具を撃たれた時に攻撃避けでよけると、相手によってはダッシュから投げられてしまう場合があるので、ダッシュしてき



攻撃をよけたらカウンター攻撃を出そう

た時は飛び道具をちゃんとよけてから、カウンター攻撃を保険代わりに出しておこう。そして、ヒットしたらキャンセル必殺技につなげるようにしたい。

これ以外にも、垂直ジャンプかバックジャンプをしてからすぐにフライングドリルを出して奇襲するという戦法もある。



跳び込まれたら垂直ジャンプ強キック

相手が跳び込んできた時は、すぐに反応して垂直ジャンプ強キックで迎撃してやろう。スーパー稲妻キックでも返せるのだが、引きつけずに早めに出すようにしたい。また、ダッシュで相手の裏に回り込み、しゃがみ弱キックからの連続技を入れる手もある。

そして、相手に近づけたらしゃがみ強キックを使ってダウンを狙いたい。ただ、相手も色々と技を出してくると思うので、立ち弱キックや立ち強キックで牽制をかねて攻撃しておく。しゃがみキックを多用する相手にはふっ飛ばし攻撃が有効だ。ガードの固い相手にはダッシュから投げたり、ジャンプ直後のフライングドリルでかく乱するといいだろう。

うまく相手を転ばすことができたら、起き上がりを攻め、連続技を狙っていこう。

相手に無敵必殺技がなければ、裏回りジャンプ強キックで跳び込み、しゃがみ弱キッ



裏回りジャンプ強キックが重要

ク×2→キャンセル居合い蹴り→反動三段蹴りを狙っていくといい。裏回りジャンプ強キックのあと、立ち強パンチではないのは裏回りジャンプ強キックをガードされても、そのあと相手がしゃがみガードしないとしゃがみ弱キックが入って連続技につなげられるからだ。

この時、裏回りジャンプ強キックを前か後ろか着地地点が分からない位の位置で跳べば、相手もガード方向が分からず非常に効果的だ。

逆に無敵必殺技を持っている相手の時は、弱攻撃などでフェイントをかけて無敵技を空振りさせたあとに攻撃しよう。



大門五郎

攻略／奥女中秀麿・DON－どる

基本性能

大地をも震わせる大門のウリといえばズバリ必殺技投げと相討ち攻撃だ。

まずは通常技を見ていこう。

遠距離立ち強パンチはリーチがあり、ダメージも大きいので牽制や相手の技をつぶすのにかなり有効。

遠距離立ち弱キックは出が早くリーチもそこそこあるので、相手を追い込むのに使うといいだろう。

しゃがみ弱パンチは連打が効くので、連続技へとつなぐのに使える。

ふっ飛ばし攻撃は、大門の持っている打撃技の要というくらい有効だ。リーチは見た目よりも長く、出るまでのスピードが非常に早い。そのうえ攻撃判定が強く、相手の技に打ち負けるということがまずない。しかも、ダメージが打撃技の中では1番大きいと、いいことだらけの技だ。



大門のふっ飛ばし攻撃は性能が高い

大門のカウンター攻撃はリーチこそないが、キャンセル必殺技投げにつなぐことができるのでかなり重宝する。

ジャンプ攻撃は垂直、斜めジャンプともに強キックが下方向への攻撃判定が強くて使いやすい。裏回りを狙うなら強パンチ、弱キックが有効だ。



この技からキャンセル必殺投げにつなごう

対空技にはしゃがみ強パンチが使える。ただ、相討ちになる場合もしばしばあるので、できれば新必殺技の雲つかみ投げを使いたい。相手の空中から攻撃してくる必殺技をも簡単につかんでしまうのだ。しかし、かなり早めに出さなければならないので、いつでも出せるように心の準備をしておこう。



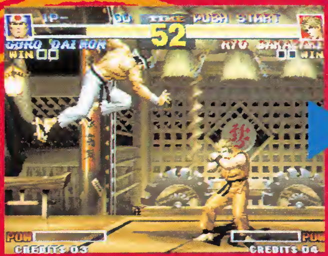
大門の対空技はしゃがみ強パンチで安定だ

通常投げは、レバー左右と強キックで出せる送り足払い

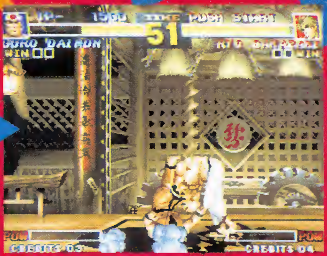
対CPU戦攻略

大門にはほとんどのCPUキャラ有効なパターンがあるので紹介しよう。

まず跳び込んでジャンプの上昇中に空中ふっ飛ばし攻撃を空振りすると、CPUはガード状態になるか攻撃避けをするので、着地後に天地返しを決めることができる。たまに投げ返されるので、できるだけ着地した時の間合いが相手の投げは入らず、こちらの天地返しが入る間合いになるようにしたい。このパターンで1度ダウンさせたあとは、ダッシュで近づき、間合いを合わせて相手の起き上がる時に垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を空振りすれば、繰り返しパターンにはめられる。



上昇中にふっ飛ばしを出して…



着地後に天地返しを決める

相手をダウンさせたあとは、垂直ジャンプふっ飛ばし攻撃からの天地返しパターン以外にも、起き上がりにしゃがみ弱パンチ（キック）を重ね、相手のガードが解けた直後に天地返しで投げる、というパターンも有効だ。しゃがみ弱パンチを重ねる時に、間合いが近すぎると投げられてしまうことが多いので注意。天地返しは間合いが広いので、少し離れて重ねるようにしよう。

その他のパターンとしては、ガードして待ち、歩いて近づいてきたところをいきなり天地返しで吸い込んでしまうパターンもある。突進技を出してきた時もガードしてから天地返しで吸い込もう。近づいてこないようならパワーをためておくといいだろう。

これらのパターンが通用しない相手には、ガードして待ち、近づいてきたら遠距離立ち弱キックなどで追い払い、跳び込んできたらしゃがみ強パンチで返していくといい。

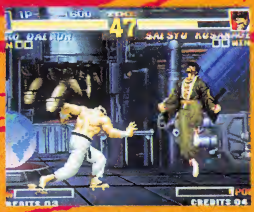


跳び込んでくるのを待ってしゃがみ強パンチで返そう

草薙京の父、柴舟に対してのパターンを紹介しよう。まずは柴舟が近づいてくるのを待つ。そしてスタート時よりやや近い間合いまできたらふっ飛ばし攻撃を出していくと、柴舟は食らう、ジャンプしてくる、百八式・闇払いを出す、のいずれかをしてくるので、それぞれに対応していくことになる。

食らってくれたらふっ飛ばし攻撃を繰り返していき、百八式・闇払いを出してきたら、攻撃避けでかわして再びふっ飛ばし攻撃を出していこう。

ジャンプしてきた時は、上昇中に技を空振りする（こちらには当たらない）ので、着地を投げてしまおう。



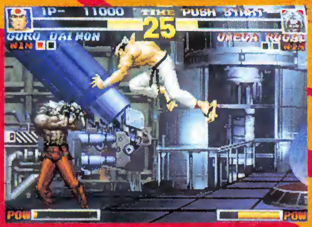
この間合いでふっ飛ばし攻撃を出すと相手はジャンプする

また、柴舟の四百弐拾七式・神懸はしゃがみガードができないので、常に立ちガードするようにしなくてはならない。この技をガードしたら、ふっ飛ばし攻撃で反撃する。もし、パワーゲージがMAXの場合は2発目をガードキャンセルして天地返しか、地獄極楽落として投げることができるのを頭に入れておこう。

最後の敵オメガルガールの、飛び道具は強力なので、攻撃避けですべてかわす。近づいてきたら、届かない間合いからしゃがみ弱パンチを空振りすると、ジェノサイドカッターを空振りすることがあるので、そのスキに立ち強パンチを確実に決めてく。

跳び込まれた場合は、間合い、タイミングによってしゃがみ強パンチで返せるのだが、相討ちや一方的に負けることもあるので、ガードする方が無難。

また、空中ふっ飛ばし攻撃空振りから天地返しを決めるパターンも通用する。ルガールは背が高く、空中ふっ飛ばし攻撃が当たってしまうことが多いので、出すタイミングには注意しよう。



空中ふっ飛ばし攻撃パターンが通用する

を使おう。
続いて今度は必殺技を見ていこう。まず地雷震は弱で出せば前回と同様に大地を揺るがし、立ちガード不能の攻撃を繰り出すが、強で出すと腕を振り上げるだけのフェイント技になったので、うまく相手をだまして必殺技投げにつないだりしていこう。
超受け身は攻撃力のない移動技だが、無敵時間があるので飛び道具を抜けたり、ガードの固い相手には通常技からキャンセルし、必殺技投げなどにつなごう。
天地返しは体力のほぼ4分の一を奪う豪快な投げ技だ。しかも間合いはかなり広く、結構離れていても簡単に吸い込んでしまう。攻撃避けや弱技連打のあとなどに入力するといいだろう。また、通常技キャンセルから出していけば連続技としても使える。
新必殺技の切り株返しは少し特殊な投げ技で、地上の相手をかなりの間合いから投げてしまうのだが、相手がガードしている時は投げることができないという、打撃技扱いの技だと思って欲しい。この技は出した直後から足元が無敵になるため、しゃがみキック系で下段攻撃してきた相手を投げることが可能だ。油断している相手はもちろんつかめる。ただし、空振りしたときのスキは非常に大きいので、よく狙ってから出そう。
最後に連続技だが、裏回りジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ×2→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル天地返しが強力。最後の天地返しを地獄極楽落としにしてもいい。
大門は基本的にパワーをウリにしているキャラなので、そのパワーを活かすために、パワーだけは常にMAXを目指してこまめにためよう。



切り株返しはしゃがみキック系を狙って出していこう

技コマンド

地雷震 →↓↘+AまたはC	切り株返し ←↙↓↘→+C
超受け身 ↓↙←+BまたはD	十字締め 接近して→+C
超大外刈り 接近して→↙↓↘+D	横車 ←+C
天地返し 接近して→↘↓↙←→+C	送り足払い →または←+D
雲つかみ投げ ←↙↓↘→+A	地獄極楽落とし →↘↓↙←→↘↓↙←+C

キャンセル表

<table>
<tr><th></th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th></tr>
<tr><td>近立ち</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr>
<tr><td>遠立ち</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr>
<tr><td>しゃがみ</td><td>○</td><td>×</td><td>○</td><td>○</td></tr>
<tr><td>垂直ジャンプ</td><td>―</td><td>―</td><td>―</td><td>―</td></tr>
<tr><td>斜めジャンプ</td><td>―</td><td>―</td><td>―</td><td>―</td></tr>
<tr><td>ふっ飛ばし攻撃</td><td colspan="4">○</td></tr>
<tr><td>空中ふっ飛ばし攻撃</td><td colspan="4">―</td></tr>
<tr><td>カウンター攻撃</td><td colspan="4">○</td></tr>
</table>

対人戦攻略

大門は飛び道具や突進技がないので、とにかく近距離戦に持ち込むことが絶対条件。
遠距離で相手に近づくには、やはり歩いていくのが基本だ。相手の撃ってくる飛び道具は攻撃避けでよける他、ロングジャンプからの強キックで奇襲したり、相手が撃つタイミングを読み地雷震で転ばせてから近づくのもいい。突進技はガード後に天地返しを狙うのがベターだ。ガードしてもスキがない突進技は、そのあとに無敵技でカウンターを狙ってくる可能性が高いが、そこは読み合いだ。またこの距離では、なるべくパワーをMAXにしておくのも、パワー命の大門には重要だ。



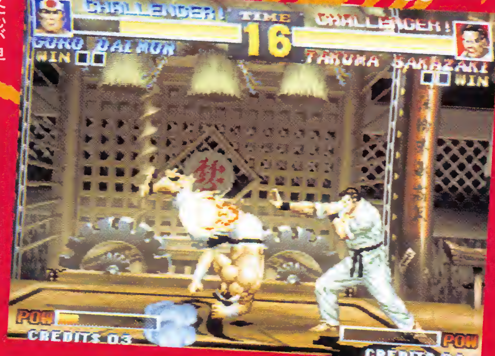
飛び道具はロングジャンプで

中間距離ではさらに近づくため、遠距離の時と同じように歩いて近づく。そうすると相手はこちらが近づくのを恐れて飛び道具や突進技、または跳び込んでくる場合もある。飛び道具を撃たれた場合は相手の行動を読んでジャンプ強キックからの連続技を狙うか、超受け身の無敵時間を利用し、飛び道具を抜けたあと必殺技投げにつなげるといい。突進技に対してはガードしたあとに天地返しで吸い込むか、相討ちOKでふっ飛ばし攻撃を出すのがかなり有効。手堅くいくならバックジャンプ強キックで返す手もある。
相手が跳び込んできた時は、しゃがみ強パンチで返すのが安定している。反応が早ければ雲つかみ投げか、昇り空中ふっ飛ばし攻撃で撃墜するといい。相手の攻撃の打点が高ければ、ガードしたあとや食らったあとでも、コマンドを入力すれば「食らい投げ」ができるので身につけよう。



牽制には立ち強パンチを使いたい

近距離戦ではおもにふっ飛ばし攻撃で相手を転ばせてからのラッシュを狙おう。牽制に立ち強パンチや立ち弱パンチが使えるのでそれも使う。もし相手がしゃがみキック系での牽制が多いなら、そこを狙って切り株返しでつかんでしまおう。しかし、この技は間合いは広いがガードされるとほぼ確実に反撃されるので、多用は禁物。



超受け身で飛び道具をさけながら近づくことができる

そして、相手が何か出しそうな素振りをしたら、強キックで跳び込もう。大門のジャンプ強キックは斜め下方向に強いので返されにくい。こちらの跳び込み攻撃が当たったら、空中で天地返しを入力して着地で投げてしまうのがいい。跳び込み攻撃がガードされた場合は無理だが、攻撃が当たれば相手がこれを避けることは不可能に等しい。また、跳び込みがガードされても、立ち弱パンチを少し歩きながら出し、弱パンチが遠距離になったら遠距離立ち弱キックを出す。そして、さらに相手と離れたら立ち強パンチなどで固めつつ、相手を画面端に追い詰めることが重要だ。



動きに合わせてジャンプ強キックだ

この時、注意したいのは無敵技とガードキャンセルだ。無敵技の場合、出してくると分かっている時は攻撃避けでよけて反撃するといい。相手のパワーがMAXの時は、ガードキャンセルしてくる可能性が高いので、無理に手を出さず様子を見よう。
逆にこちらが固められている時は攻撃避けから天地返しを使う他、パワーMAX状態ならガードキャンセルで地獄極楽落としなども狙っていこう。
相手を転ばすことができたら、裏回り強パンチからの連続技を狙っていく。相手に無敵技がある場合は相手の動きを読み、少し早めに攻撃避けをしてから天地返しや地獄極楽落としで吸い込むのもいい。これは相手が無敵技を出した場合は空振り、相手が通常技や投げにきても投げれるのでマスターしたい。



起き上がりに裏回りから攻める



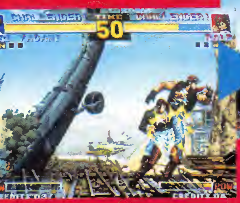
八神庵

攻略／ジェイケイ

基本性能

庵はジャンプスピードが非常に速いのが特徴。ジャンプの距離は短いが、ロングジャンプをうまく使えばカバーできる。ダッシュは地上型で姿勢が低くなるため、中段飛び道具の下をくぐることができる。ただし、リョウ、ロバート、ユリの虎煌拳、キングのベノムストライク、それに覇王翔吼拳などの巨大なものは不可能。

必殺技だが、百弐拾七式・葵花は連続技に使っていくといい。出るのが早く、通常技（ダウン技以外）をキャンセルして出せばほとんど連続技になるし、2発目を弱で出し、3発目を弱百式・鬼焼きにすればダメージもかなり大きい。





3発目を弱百式・鬼焼きに変えよう

百弐拾七式・葵花の2発目を弱で出し…

間合いが遠い時やパワーMAX時は百式・鬼焼きにはつながらないので注意（画面端ならOK）。

また、移動距離も結構あるので、相手の必殺技のスキなどにいれるのにも使える。

ガードされてしまうと基本的にスキが大きく反撃されてしまうが、2発目を遅らせて出したり、途中で止めたりしてある程度反撃のタイミングを迷わせることは可能。

百八式・闇払いはおもに遠めからの牽制に使うといい。ただ、スキが意外に大きいので注意。また、気絶ダメージが大きいので、連続技に組み込めば気絶を狙うことが可能。

百式・鬼焼きは対空技、地上でのカウンター用に使える。無敵時間が長く、跳び込みをそれほど引きつけなくても相討ちになったりしないし、ダメージも大きい。弱のみ使っていくといいだろう。

禁千弐百拾弐式・八稚女は、おもに奇襲に使うことになるのだが、ダッシュと同様中段飛び道具の下をくぐって（リョウ、ロバートの虎煌拳も可能）そのまま攻撃できるので、飛び道具を先読みで出していってもいい。走る距離は長い

対CPU戦攻略

庵にはボス2人以外のほとんどのキャラに通用するパターンがある。

まずしゃがみガードして待ち、近づいてきたところにしゃがみ弱キックを出し、キャンセル弱百弐拾七式・葵花を出すというものだ。しゃがみ



これを百弐拾七式・葵花につなぐ弱キックをよく食らってくれるので、連続でつながることが多い。2発目で止めて弱百式・鬼焼きにつなげられればベスト。

ただし、待っていても近づいてこないキャラのみ（鎮元斎など）、こちらからしゃがみ弱キックを当てにいくようにしよう。

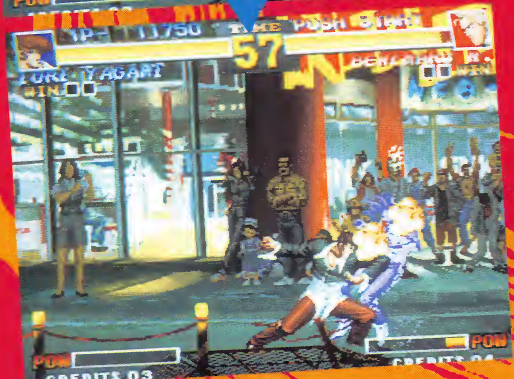
しゃがみ弱キックをガードされた場合も、弱百弐拾七式・葵花を3発目まで出していき、硬直が解けたと同時に弱百式・鬼焼きを出すと、反撃してきたところにカウンターで当てることができる。

ダウンさせたら起き上がるところにしゃがみ弱キックの先端を当てるように重ね、キャンセル弱百弐拾七式・葵花を出してパターンにはめていこう。

ただし、百弐拾七式・葵花の2発目と3発目の間に反撃してきたり、3発目をガードしたあと百式・鬼焼きが間に合わない反撃をしてくるキャラクターもいる。その場合は百弐拾七式・葵花を2発目までやめ、弱百式・鬼焼きを出していくといい。ガードされることもあるが、すぐにもう一度弱百式・鬼焼きを出せばヒットすることが多い。



百弐拾七式・葵花の3発目から…



弱の百式・鬼焼きを出していこう

この弱百式・鬼焼きを2連発するパターンだけではまる相手も多いので覚えておこう。

草薙柴舟に対しては、まずしゃがみ弱パンチを1発出すと、百八式・闇払いを誘えることがあるので、すぐに前ジャンプ（遠かったらロングジャンプ）して連続技（ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチキャンセル強百式・鬼焼き）を狙っていく。もし気絶したらさらに連続技を決めてやろう。



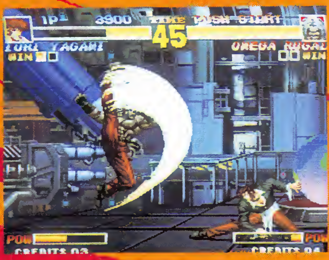
飛び道具を誘ったら、すぐに跳び込もう

百八式・闇払いではなく四百弐拾七式・神懸を出してくることがあるが、跳び越して後ろに着地することになるので、しゃがみ弱キックキャンセル百弐拾七式・葵花の連続技を決めることができる。

また、百式・鬼焼きを2連発するパターンも通用するが、百八式・闇払いを出されて食らってしまうことも多いので、確実ではない。

オメガルガールに対してだが、離れている時は飛び道具を攻撃避けでかわしつつ近づいてくるのを待とう。

近づいてきたらしゃがみ弱キックを連発していると、跳び込んでくるかジェノサイドカッターを空振りするので、



しゃがみ弱キックで技を誘う。跳び込みは弱百式・鬼焼きで返し（難しいならガード）、ジェノサイドカッターの空振りには弱百弐拾七式・葵花×2→弱百式・鬼焼きを決めていけばいい。

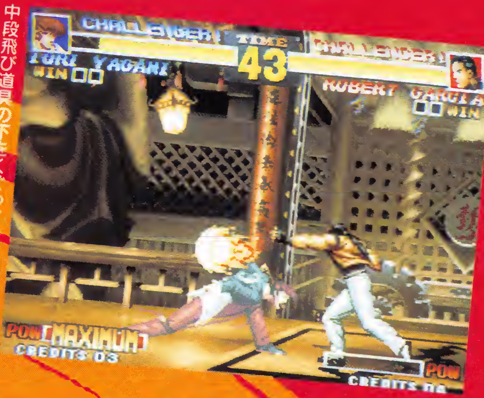
しゃがみ弱キックを連発している時に烈風拳を撃たれることがある。注意しておき確実にガード、または攻撃避けをしよう。

技コマンド

百八式・闇払い ↓↘→＋AまたはC	屑風 →または←＋D
百式・鬼焼き →↓↘＋AまたはC	外式・夢弾 →＋C・C
百弐拾七式・葵花 ↓↙←＋AまたはC（3回連続入力）	外式　轟斧　陰“死神” →＋D
弐百拾弐式・琴月　陰 →↘↓↙←＋BまたはD	外式　百合折り ジャンプ中←＋D
逆剝ぎ →または←＋C	禁千弐百拾壱式・八稚女 ↓↙←↙↓↘→＋C

が、最後の方は攻撃判定がないため、間合いが遠いと届かないので注意。また、相手にガードされても体力をけずれないうえ、相手のガード硬直もないため、素早く反応されると反撃を受けてしまうことがある。

通常技の中では、しゃがみ弱キックが使える。接近戦で連発して、ヒットしたらキャンセルして百弐拾七式・葵花につないでいこう。



中段飛び道具の下をくぐって決めよう

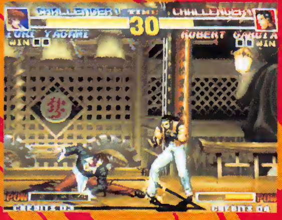
キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	×	○	×
遠立ち	×	×	○	×
しゃがみ	○	○	○	×
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

ふっ飛ばし攻撃はリーチは大してないが、キャンセルがかかる。弱技で間合いが離れてきた時に出すといい。

ジャンプ攻撃は連続技につなぎやすい強キック、多少下方向に判定の強い強パンチ、裏回りが容易に狙える外式百合折りを使いわけていこう。

連続技は、裏回り外式百合折り（ジャンプ強キック）→近距離立ち強キック→キャンセル強百八式・闇払いの3段が高い確率で気絶させられる。ダメージ重視なら、跳び込みからしゃがみ弱キック×3～4発→キャンセル弱百弐拾七式・葵花×2→弱百式・鬼焼きがいい。



しゃがみ弱キックは接近戦で使う

対人戦攻略

俺はジャンプスピードが非常に速いので、跳び込みからの攻めがメインとなる。

中間距離ではリーチの長い技がないため、ガードを固めながらたまに百八式・闇払いや遠距離立ち強キックを出して牽制し、跳び込みのチャンスをうかがおう。もし相手が跳び込んできたら、確実に百式・鬼焼きで返し、起き上がりに裏回り百合折りなどで攻めるようにしよう。



スライディング系には要注意

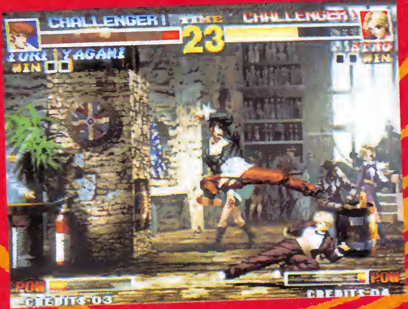
跳び込みは強パンチか強キックで。強キックは連続技につなぎやすいが判定は弱く、対空技、特にジョーやキングのスライディングには負けてしまうので注意。強パンチの方が多少は強いが、やはりスライディングには負けてしまう。

跳び込んだあとはしゃがみ弱キックを何発か出していき、ヒットしたらキャンセル百弐拾七式・葵花→百式・鬼焼きまでつなげてやれば大ダメージを与えられる。飛び道具を先読みで跳び込めた時など、確実にヒットする場合や、気絶を狙いたい時は近距離立ち強パンチキャンセル強百八式・闇払いにつなげよう。



ふっ飛ばし攻撃にはキャンセルを…　弱弐百拾弐式・琴月　陽は投げと絡める

しゃがみ弱キックをガードされたら、ふっ飛ばし攻撃からキャンセル必殺技を出したり、ロングジャンプから外式百合折りで裏回りにいったりして攻めていこう。



百合折りで裏回りを狙おう

しゃがみ弱キックのあとに遠距離立ち弱キックを1～2発はさんで読まれにくくするのもいい。

ふっ飛ばし攻撃はキャンセルして弱弐百拾弐式・琴月陰や百八式・闇払いを出していくといい。弱弐百拾弐式・琴月　陰の場合、攻撃避けでよけられても投げが間に合う。

カウンター攻撃を出されても、出が遅いキャラなら出る前に、近い間合いに攻撃判定がないキャラなら空振りに投げが入る。ガードされても間合いが離れるので反撃を受けにくいが、無敵技などで直接返されることもあるので、百八式・闇払いも混ぜていこう。

外式　百合折りでの裏回りは、そこから連続技につなげれば一発逆転も可能で、ガードされても攻めが持続する。ふっ飛ばし攻撃に対してカウンター攻撃を出してくる相手にも有効。ただし、外式　百合折りは一部の座高が低い相手にはしゃがまれると空振りしてしまうので注意。それを狙って反撃してくることはあまりないだろうが、もし狙ってくるようなら着地キャンセル百式・鬼焼きで対抗しよう。

離れた間合いでは百八式・闇払いで牽制しつつ、スキを見てロングジャンプで跳び込んでいくといい。相手にもロングジャンプがあるので、百八式・闇払いはフェイントを混ぜつつ出していくようにしたい。

跳び込みを警戒しているなら、スピードの速い強弐百拾弐式・琴月　陰で奇襲にいってもいい。ただし、ガードされると反撃されるのであくまで奇襲。多用は禁物だ。

ガードが堅い相手を崩す方法として、ジャンプして何も技を出さずに着地し、しゃがみ弱キックや投げを狙う、というのが有効。特に相手の起き上がりに跳び込む際に使える。ジャンプ中に逆向きの技を空振りして（正面から外式百合折りで跳び込む）もいい。



空振りしてしゃがみ弱キックに

禁千弐百拾弐式・八稚女は、接近戦の闘いからいきなりバックジャンプし、着地で出してみるといい。バックジャンプにつられて飛び道具（くぐれるものだけだが）を出してきた相手にヒットさせることができる。くぐれる飛び道具を覚えてしまおう。また、強攻撃やカウンター攻撃をキャンセルして連続技になるのも覚えておこう。

最後にガードキャンセルだが、近い間合いでは無敵時間のある弱百式・鬼焼き、やや離れているなら出の早い百弐拾七式・葵花がいいだろう。百弐拾七式・葵花は素早く連続ガードになる技にはつぶされてしまうので注意。スキのある突進技（特に多段技）などに対しては最後の一発として禁千弐百拾弐式・八稚女を出していきたい。

ビリー・カーン

攻略／ジェイケイ



基本性能

ビリーの必殺技はどれもスキが大きいものばかりなので、使いどころを考えて使っていく必要がある。

三節棍中段打ちはあいかわらずのリーチを誇る。離れている時の牽制に使ったり、キャンセルで出して連続技として使っていこう。攻撃力に差はないので、スキの小さい弱を使うといい。また、前号では書き忘れたが、飛び道具を消しつつ相手にヒットするようになった。



飛び道具を打ち消しつつ攻撃できる

雀落としは対空専用の技。出てしまえば強く、ヒットすればダウンを奪えるのだが、出るのが遅いので、ある程度ヤマをはるか、完全に先読みで出していくことになる。ただ、スキが大きいので空振りの危険性を常にはらむ。多用は控えよう。

旋風飛翔棍は着地後のスキがさほど大きくないので、攻撃避けをされても投げが入ることが多いし、ガードされても反撃を受けにくい。相手の後ろに回るようにすれば（逆ガードにはならないが）、対空技で返されることも少ない。おもに相手の起き上がりに重ねていくといい。

超火炎旋風棍は判定は強いのだが、ヒットしないとまず反撃を受けてしまうので、使い勝手はよくない。ただ、ガードキャンセルで出していければなかなか強力。うまく地上でヒットすれば絶大なダメージを与えられる。

特殊技の棒高跳び蹴りは、しゃがみガード不能でヒットすればダウンを奪えるが、しゃがんでいても当たるのは大門、チャン、ルガールの3人のみ。その他のキャラに対し



しゃがんでいても当たるキャラがいる

対CPU戦攻略

ボス以外のCPU戦で有効なパターンとしては、次のようなものがある。

まず遠距離立ち弱パンチのみで闘うパターン。先端が当たるような間合いを保ちつつ、少しずつ前進しながら出していくだけでいい。



先端を当てるようにチクチク当てる

次に旋風飛翔棍を使うパターン。まず離れた間合いから旋風飛翔棍を出す。これを相手が攻撃避けでかわしたら投げを入れることができる。ガードされた場合、弱攻撃を続けてガードさせて間合いを離すか、近距離立ち弱パンチをガードさせたあと投げを狙うといい。投げを返されるキャラも多いが、決まるキャラはポイポイ投げられる。一度投げることができたら、すぐ再び旋風飛翔棍を出して繰り返しパターンにはめていこう。



まずは旋風飛翔棍を出し、攻撃避けでよけたら投げる

最後はかなり消極的に闘うパターン。ひたすらガードして待ち、近づいてきたらしゃがみ弱パンチで追い払うのを繰り返すだけ。かなり高い確率でしゃがみ弱パンチを食らってくれるのだが、しょせんは弱攻撃。ダメージは小さいのでタイムオーバーで勝つつもりで根気よく闘おう。

どのパターンにしても、スキを見てパワーをためるようにしたい。

最後にボス2人に対するパターン。

草薙柴舟に対しては、先端を当てるようにカウンター攻撃を出すと、（攻撃避けの直後に出すように）百八式・闇払いを出そうとして食らってくれることが多い。



柴舟にカウンター攻撃で攻める

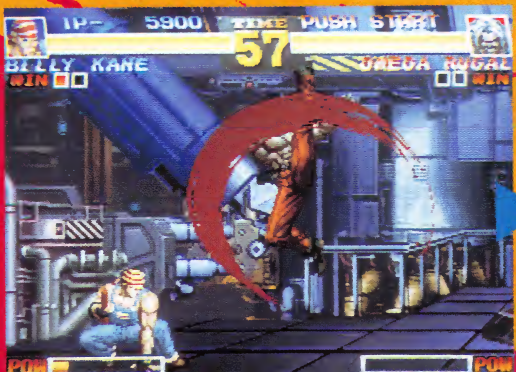
四百弐拾七式・神懸を出してくることもあるが、カウンター攻撃でつぶすか、ガードできる。ガードしたらしゃがみ強パンチで反撃しよう。

少し間合いが近い場合、相手もカウンター攻撃で返そうとしてくる。これは空振りするので、すぐにしゃがみ強パンチを出せばヒットする。

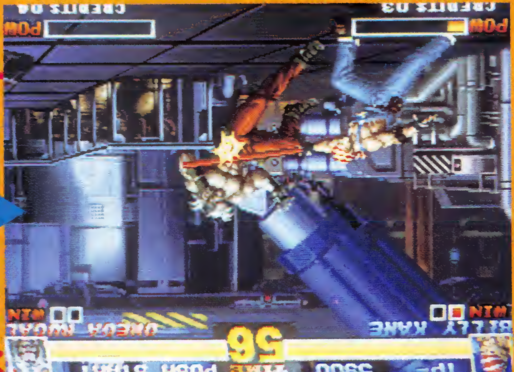
もしカウンター攻撃をガードされたら、そのあと百八式・闇払いか四百弐拾七式・神懸を出してくるので、すぐに前ジャンプして空中ふっ飛ばし攻撃をすると、百八式・闇払いならヒットするし、四百弐拾七式・神懸なら後ろに着地するので投げを決められる。

接近されてしまったら、遠距離立ち強キックをガードさせて間合いを離せばいい。

オメガルガールに対してだが、近づいてきたら届かない間合いからしゃがみ弱キック連打で牽制すると、ジェノサイドカッターの空振りを誘うことができる。空振りのあと、すぐにふっ飛ばし攻撃を入れてダウンさせよう。そのあとは



しゃがみ弱キックで技を誘い…



ふっ飛ばし攻撃を入れる

すぐにダッシュで近づき、間合いを合わせて起き上がるところにしゃがみ弱キック連打で再びジェノサイドカッターを誘うのを繰り返そう。

技コマンド

旋風棍 AまたはCボタン連打	一本釣り投げ →または←+CまたはD
雀落とし ↓・←↖+AまたはC	棒高跳び蹴り →+D
三節棍中段打ち ←↙↓↘→+AまたはC	超火炎旋風棍 ↓↘→↘↓↙←+AC
旋風飛翔棍 ↙↓↘→+BまたはD	

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	×	○	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	ー	ー	ー	ー
斜めジャンプ	ー	ー	ー	ー
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	ー			
カウンター攻撃	○			


立ち弱パンチは牽制に使うのが基本

ては、遠めから出鼻をくじくように出すぐらいだろう。

カウンター攻撃は出るのは早くないものの、リーチがとても長く、キャンセル三節棍中段打ちが連続技（間合いが遠すぎると入らない）になるため、多用することになるだろう。ただ、根元には攻撃判定がなく、接近されてしまうと当たらないので注意。

遠距離立ち弱パンチはリーチが長く、振りの早さもまあまあなので、地上戦での牽制に使っていくといい。

遠距離立ち強キックは出てしまえば判定が強く、リーチも意外と長いうえスキも大きくないので、うまく使っていきたい。

しゃがみ強パンチ、ふっ飛ばし攻撃などはリーチが長く強力なのだが、スキが大きいので多用はしないよう注意。

跳び込みにはリーチが長い空中ふっ飛ばし攻撃を使おう。近い時はジャンプ強パンチを使うのがいいだろう。ただ、ビリーのジャンプスピードはそれほど速くないので、対空技で返されやすい。跳び込みは多用しないほうがいいだろう。

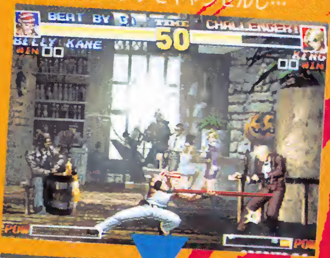
また、斜めジャンプ強パンチは素早く斜め上に攻撃判定が出るので、空対空技として役に立つ。リーチの長い垂直ジャンプ強パンチを使ってもいいだろう。

連続技は一応ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチキャンセル三節棍中段打ちが入るのだが、近距離立ち強パンチの出が遅く、つなげるのが難しいので実戦的ではない。ジャンプ強パンチから立ち弱パンチやしゃがみ弱キックなどを3発位入れる程度が無難だろう。


ジャンプ強パンチは空対空技として有効

対人戦攻略

しゃがみ強パンチをキャンセルし…




三節棍中段打ちにつなげる

ビリーは一気にラッシュをかけられるような技を持っていないし、技の出が全体的に遅いので接近戦は苦手。うまく中間間合いをキープしつつ地上戦でリーチの長い技を使ってチクチクと攻め（待ち？）ていくことになる。

地上戦ではスキの小さい遠距離立ち弱パンチで牽制しつつ、たまにしゃがみ強パンチやふっ飛ばし攻撃、しゃがみ強キックなどを出していくことになる。遠距離立ち強キックを置いておくように出すのも有効。

接近している時は出が早いしゃがみ弱パンチを使い、そこから遠距離の立ち弱パンチや強キックを出していくといい。

しゃがみ強パンチや遠距離立ち強キックが当たった場合、強制キャンセルをかけて三節棍中段打ちを出していってもいい。出しかたは、通常技を出したあとパンチボタン（弱が望ましい）を連打しながら、キャンセルのタイミングに合わせてレバーで入力すればいい。レバーを入力してからボタン連打ではまず出ないので注意。相手の必殺技などのスキにも、しゃがみ強パンチキャンセル三節棍中段打ちの連続技を入れていきたい。

ただ、全体的に技の振りが遅いため、技のつなぎに無理やりリーチや出の早さが優れた技を出されると食らってしまうことが多い。そのような相手には、うまく攻撃避けでかわしながらのカウンター攻撃を使っていこう。

こうやってチクチクやっていると、相手は跳び込んでくることが多いだろう。ビリーは対空が弱いので、跳び込みをどうやって返すかが問題となる。

完全に先読みできれば雀落としがベストだが、この技はスキが大きいのであまり多用しない方がいい。先読みではなく、ヤマを張っておいて見てから出せればベスト。

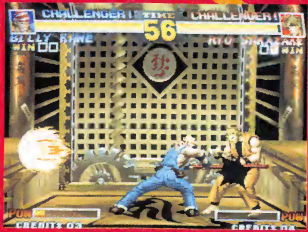
やはり先読み気味で出すことになるが、垂直ジャンプ強パンチも使える。リーチが長く、少し遠い間合いで役に立つ。やはり根元に判定がないので注意。

斜めジャンプ強パンチもなかなか使え、見てから落としにいっても間に合いやすい。

跳び込みの気配を少しでも感じたら、ジャンプ（垂直）して強パンチを出してしまう手もある。読みが外れた場合、着地に跳び込んでくることが多いので、さらに先読み対空技を出していくのもいい。

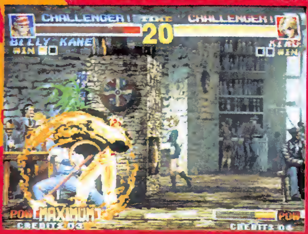
一番悪いのが無理をして地上技で返そうとすること。まずつぶされて連続技を食らってしまうので、返せないと思ったら素直にガードしよう。

相手に攻め込まれてしまった時は、カウンター攻撃を使っていくといい。相手の弱攻撃〜強攻撃や、しゃがみ強キックキャンセル飛び道具などの連係が狙い目。どちらも2発目の技をよけてから出していこう。当たったら忘れずにキャンセルで三節棍中段打ちを出すように。ただ、読まれてしまうと簡単につぶされるので、多用しないでここぞという時に使おう。


相手の攻撃を避けてからカウンター攻撃

投げやしゃがみ強キックでダウンを奪うことができたら、起き上がりに重ねるように旋風飛翔棍を出しておく。相手方向にレバーを入れっ放しにして後ろに着地すると、攻撃避けには投げが入るし、カウンター攻撃を出されても逆向きに出て空振りするので投げが入る。無敵技も逆向きに出るので、後ろ側に判定があるもの以外は空振り、またはつぶせる。ガードされても出の早いしゃがみ弱キック（弱パンチはさらに早い）を出していけば反撃されにくいので、そこから攻めていこう。

ビリーの切り札といえるのが、パワーMAX時のガードキャンセル超火炎旋風棍。うまくヒットすれば一発逆転も可能。狙い目はジャンプ攻撃や多段突進技（トルネードキック、龍連牙、飛翔脚など）をガードしたあと。ジャンプ攻撃はコマンドを先に入れ、ガードしてからボタンを押せばいい。空中で当たってしまうことが多いが、ガードキャンセルはタイミングを微妙にずらせるので、うまく遅らせればみごとにヒットする。多段必殺技は最後の一発にガードキャンセルをしよう。コマンドが難しいが、ぜひマスターしてほしい。


ガードキャンセル超火炎旋風棍が強力


タイガーキックは空振りするぞ



如月影二

攻略／ジェイケイ

基本性能

影二の必殺技はかなり強力なものがそろっているので、うまく使い分けていけば多彩な攻めをすることが可能だ。

霞み斬りは出るのがやや遅いが、判定が強いので相手の技をつぶせることが多く、対空技にもなる。スキも大きくないので地上戦での牽制に使うといい。また、キャンセルから出したりして接近戦のコンビネーションに使ってもいい。

骨破斬りはスキが非常に小さく、攻め込む際の主力となる。うまく相手の意表をついたり、キャンセルから出していこう。おもに弱を使うといいだろう。

斬鉄波は、通常飛び道具なら貫通して飛んでいくし、弾自体も大きいので、跳び越されにくく下をくぐられることもなく、スキも大きくないという強力な飛び道具だ。離れた間合いからの牽制に使っていこう。弱強で飛行スピードがかなり違うので、使い分けが必要。強は相手が飛び道具を撃ちそうな時、弱は後ろを追いかけて攻めたい時に使える。

斬鉄蟷螂拳は強攻撃やカウンター攻撃をキャンセルして出し、連続技にしていくといい。ただ、間合いが遠いとつながりにくいので注意。パワーMAX時もほとんどつながらない。また、けずりはないものの、ガードされてもスキが小さく突進スピードも速いので、奇襲に使ってもいい。

影二のダッシュは地上型だが、素早く長い距離を移動でき、足元に食らい判定がなく、しゃがみキックをかわすことが可能。ここから投げを狙っていくといい。少しダッシュ時間が長いのが難点。

立ち弱キックは牽制に最適の技





影二のダッシュには下段判定がない

対CPU戦攻略

影二には必殺技を使った有効なパターンがある。

まず後ろロングジャンプかバックステップでできるだけ間合いを離してから弱斬鉄波を撃ち、すぐに弱骨破斬りを出して後ろを追いかける。





弱骨破斬りであとを追いかける

まずは斬鉄波を相手に撃ち…

すると、CPUは斬鉄波を攻撃避けかジャンプでかわすのだが、どちらにしろ骨破斬りがヒットする。そのあとは再び間合いを離して繰り返していけばいい。

攻撃避けの場合は地上でヒットするのだが、骨破斬りの終り際がヒットするので、すぐにしゃがみ強キックを出せば連続技になることが多い。とりあえずしゃがみ強キックを出すようにしよう。

ただし、相手キャラ（リョウ、タクマなど）によっては骨破斬りをジャンプ攻撃でつぶされてしまい、通用しないことがある。斬鉄波を跳ね返してくるアテナ、影二にも効きにくい。

そういった相手に対しては、ガードして待ち、近づいてきたら遠距離立ち弱キックの先端を当てるように出して追い払い、跳び込んできたらしゃがみ強パンチで返していくといい。遠距離立ち弱キックを食らってくれることも多い。

次にボス2人だが、これまでのパターンは通用しないので、独自のパターンで闘う必要がある。

まず草薙柴舟に対しては、離れている時はガードして待ち、近づいてきたら強霞み斬りの先端が当たるように出す。ほとんどはガードされてしまうのだが、たまに百八式・闇払いを出してきたところにヒットすることがある。これを根気よく繰り返していけば勝てるだろう。けずり勝ちするつもりでいこう。間合いが近いと百式・鬼焼きで返されることがあるので注意。画面端に追い詰められてしまった場合、しゃがみ強キックが有効。反応して四百弐拾七式・神懸を出してくるのだが、しゃがみ強キックの2段目で返すことができる。

ルガールに対しては、まず近づいてくるのを待ち、ふっ飛ばし攻撃を届かない間合いで（遠めのほうがいい）空振りしよう。すると、カウンター攻撃を誘えることがあり、そのあと必ずダークバリヤーを出してくるので、攻撃避けを確認したらすぐに跳び込めば連続技を決めることができる。間合いが離れている時のダークバリヤーを飛び越し攻撃



柴舟が近づいてきたら、強の霞み斬りの先端を当てよう





まずはふっ飛ばし攻撃を出し…

飛び道具連発はできるだけ攻撃避けでかわし、無駄なダメージを食らわないようにしたい。

技コマンド

気孔砲 ↓↘→+AまたはC	斬鉄波 ↓↘→↘↓↙←+AまたはC
流影陣 ←↙↓↘→+AまたはC	影うつし ↓↘→+BまたはD
天馬脚 ↓↙←↖+BまたはD	空中一本背負い →または←+CまたはD
霞み斬り ↓↙←+AまたはC	斬鉄蟷螂拳 ←↙↓↘→↘↓+B
骨破斬り →↘↓↙←+BまたはD	

通常技で使えるものとしては次のようなものがある。

遠距離立ち弱キックはリーチが長く、出るのも早い。地上戦の牽制に使っていこう。

接近戦では前作の弱技並に連打がきき、出るのが早いしゃがみ弱パンチを使うといい。しゃがみ弱キックも一応連打がきき、立ちガードできないのでこれを使ってもOK。しゃがみ弱キックがヒットしたら遠距離立ち弱キックが連続でつながるのも覚えておこう。

しゃがみ強キックはリーチは短いが、立ちガード不能でダウン技。接近戦でうまく使いたい。

対空技はしゃがみ強パンチ。判定は結構強く、一方的に負けることは少ない。また、出るのが早くキャンセル可能なので、接近戦での使用も有効。


しゃがみ強パンチは対空技に使える


ジャンプ強キックは判定が強い技だ

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	×	○	○/○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○/○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

跳び込みに使えるのが斜めジャンプ強キック。斜め下に判定が強いうえ2段技になっていて、早めに出しても着地で連続技につながる。また、ジャンプ直後に出せばしゃがみガードしている相手にヒットさせることもできる。

連続技としては、ジャンプ強キック（2段）→近距離立ち強キック（2段）→キャンセル必殺技がお手軽で強力。ダウンさせたいなら気孔砲、ダメージ重視なら霞み斬りや骨破斬りがいい。斬鉄蟷螂拳もつながるので、体力が少なくなったら狙っていこう。

対人戦攻略

影二はリーチが長い通常技が少ないため、中間間合いでの地上戦は不利。できるだけ接近戦に持ち込みラッシュをかけていくか、離れた間合いからの奇襲をメインに闘っていくようにしたい。

中間間合いでは遠距離立ち弱キックや霞み斬りで牽制しつつ、スキを見て骨破斬りを出すか、ジャンプ強キックで跳び込んで接近戦に持ち込もう。骨破斬りを止めようと技を置いてくる相手には、特に跳び込みが有効。

骨破斬りがヒットしたら、こちらが先手を取れるので、続けてしゃがみ強パンチや近距離立ち強キック（骨破斬りを当てた間合いが遠めなら、しゃがみ強キック）を出すといい。相手が反撃しようとすればヒットする。キャンセルをかけて必殺技を出し、攻め続けていこう。ガードされて相手に出の早い技を出されるとつぶされてしまうので、さらに出が早いしゃがみ弱パンチを使っていこう。


とりあえずは骨破斬りを決める

ただし、骨破斬りのあとに無敵技を出されると食らってしまうので、無敵技を持った相手にはガードして様子を見る、という選択も加えよう。

ジャンプ強キックで跳び込んだ場合は、ヒットしたら確実に連続技につなぐようにしよう。ガードされたら、やはり通常技キャンセルで骨破斬りなどを出して攻めていこう。

骨破斬りは、相手を画面端に追い詰めて当てると、間合いが離れず投げられやすいので注意。近距離からカウンター攻撃キャンセルで出した場合も同様。バックジャンプ強キックにつないだりするといい。

変化をつけるために、たまに弱霞み斬りを混ぜていってもいい。キャンセルで出してガードさせ、続けて霞み斬り（強）や骨破斬り、遠距離立ち弱キックなどを出したり、跳び込んでいったりするといいだろう。

ガードしがちな相手に有効なのが、しゃがみガードをつぶせるバックジャンプ昇り強キック。ジャンプ強キックをガードされたあとに狙ったり、ラッシュの最中に少し歩いて出したりしていこう。しゃがみ強キックと使い分けていけばさらによい。しゃがみ強キックはスキが大きいので、ヒット、ガードに関わらずキャンセルで骨破斬りや霞み斬りを出すようにしたい。


昇り強キックで下段ガードをつぶす

ただし、バックジャンプ昇り強キックを当てても反撃されてしまうキャラもいる。反撃してくる場合は使用不可。

ほかにも、ふっ飛ばし攻撃の先端を当て、キャンセルで弱影うつしを出し、相手の後ろに回って投げや連続技を狙っていくのも有効だ。

離れた間合いでは、弱斬鉄波を弱影うつしや骨破斬りで追いかけて攻めていこう。影うつしは斬鉄波を攻撃避けでかわす相手に有効。避けている相手を投げてやろう。骨破斬りはそこから攻め込むのが目的。影うつしからの投げを警戒してカウンター攻撃を出してきた場合につぶせるのもいい。遠い間合いから骨破斬りを当てた場合、そのあとの間合いが遠いので遠距離立ち弱キックを出すか、跳び込んでいくといい。


攻撃避けを読んで影うつしから投げ

斬鉄波は飛び道具を貫通するので、うまくいけばそのまま硬直中の相手にヒットさせることが可能。中間距離からバックジャンプして斬鉄波を出すと、つられて飛び道具を撃った相手にヒットすることがある。飛行スピードの速い強で出そう。

相手を転ばせたあと、骨破斬りを重ねるのが有効。技の後半を重ねると、密着しているのに関わらず、ほとんど投げられることがない。もし食らったら近距離立ち強キックが連続でつながり、キャンセル必殺技まで確定。ガードされても（ほとんどはガードされるだろうが）そのまま攻め込める。ただし、起き上がりに無敵技を出されると食らってしまうので注意。


相手を転ばせたら骨破斬りを重ねる

相手に跳び込まれた場合は、たいていしゃがみ強パンチで返せる。返したらキャンセル弱影うつしを出せば、着地する相手の後ろに回り込むことが可能。そこから近距離立ち強キックやしゃがみ強キック、バックジャンプ強キックなどを出していくといい。

攻め込まれてしまったら、カウンター攻撃をうまく使っていこう。影二のカウンター攻撃は見た目よりリーチが長く、出るのが早いので強力。キャンセルして骨破斬り（斬鉄蟷螂拳）の連続技につなぎ、そこから攻め込んでいこう。跳び込みを攻撃避けでよけつつ出すのも、読まれていない限り有効。


影二のカウンター攻撃は使い勝手がいい

テリー・ボガード

攻略／修羅騎士鷹

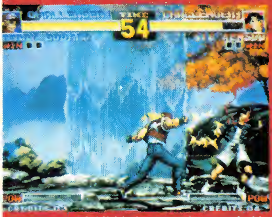


基本性能

餓狼伝説チームのエースキャラ、テリーは攻めてよし、守って良しの万能戦士だ。まずはその性能のよさを紹介していこう。

通常技では、リーチの長いしゃがみ強キックや、連打がきく比較的リーチのあるしゃがみ弱キック、そして2段技の近距離立ち強パンチの3つが要となってくる。それぞれキャンセルもかけられる。

さらに、新たに覚えた特殊技、バックナックルが非常に使える。これは踏み込んで裏拳を出す技で、テリーの技の中で一番リーチが長く、近距離だと2段技になる。遠距離戦での威嚇や飛び道具、突進技の出がかりをつぶしたりといった色々な使い方があり、ガードされても反撃を受けないのが強みだ。この技一つで対戦において状況を変えることができる。



突進技をつぶすのに有効な技だ

ふっ飛ばし攻撃は、相手のしゃがみキックを空振りさせることができるので、近距離戦で役に立つ。



しゃがみキックをかわしつつ攻撃

必殺技は、すべて性能がよく使用頻度が高い。

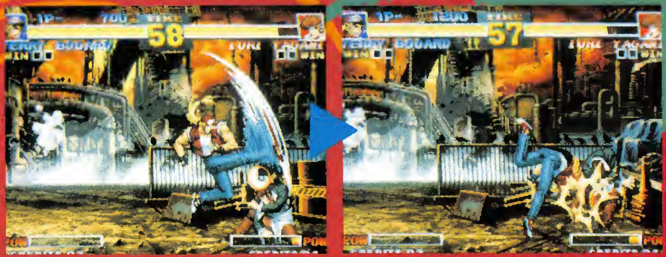
まず飛び道具であるパワーウェーブだが、これは相手を跳び込ませるためか、ガードもしくは攻撃避けをさせて足どめさせる手段として使える。

次に突進技であるバーンナックルとクラックシュートだが、双方ともに近距離なら弱、遠距離なら強で出せばスキも小さく、一気に間合いを詰めることもできる。性質として

対CPU戦攻略

必殺技、通常技ともにバランスがよく、技がそろっているテリー。CPUが手強いと評判の『K・O・F'95』でも、簡単に全キャラクターに通用するパターンがある。

まず、弱のクラックシュートをガードさせたあと、無敵時間のあるパワーダンクからライジングタックルを出す。すると、CPUが勝手にくらってくれるというのがそれだ。



弱クラックシュートを防御させライジングタックルにつなげる

この戦法が優れている点は2つある。1つ目はクラックシュートを出してもCPUはあまり反応しないので、反撃される心配が少ないという点。2つ目はしゃがみ強キックにキャンセルをかけてクラックシュートにつなげていけば、強引にパターンにもっていけるという点だ。

他にもいくつかパターンがある。画面端でバックジャンプ強キックを繰り返すとタクマ、ラルフは返すことができない。



バックジャンプ強キックで攻撃

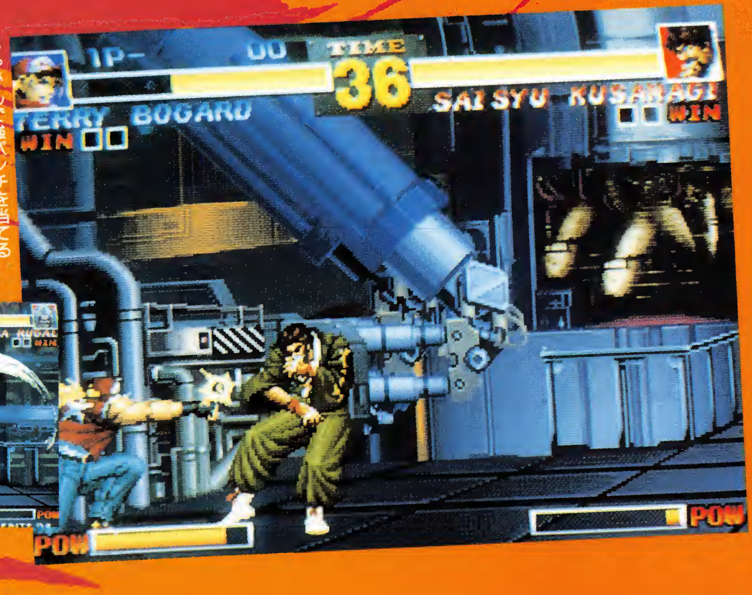
ビリーが相手の時は、しゃがみ弱キックで旋風飛翔棍を誘い、ライジングタックルで迎撃しよう。

もちろん2チーム目位までならジャンプ攻撃から連続技を入れた方がタイムも早くなる。ガードキャンセルパワーダンクや、ロングジャンプからの攻撃、そして攻撃避けからのカウンター攻撃にキャンセルをかけて必殺技につなぐ練習など、CPU戦でできることはたくさんあるので、対人戦にそなえて自分の苦手な部分や弱点を克服しておこう。

草薙京の父親、柴舟。こいつの攻撃はかなり強いので、ガードをきちんとしていく。

特に四百弐拾七式・神懸の一発目はしゃがみガードできないので注意が必要だ。ダッシュからの投げもよくやってくるので気をつける。

そして、立ちガードで接近してくるのを待ち、しゃがみ強パンチを当てるパターンも有効だ。しかし、やはり弱のクラックシュートからライジングタックルのパターンの方が強力だ。ダウンさせた時は起き上がりにしゃがみ強キック→キャンセルクラックシュートから繰り返す。



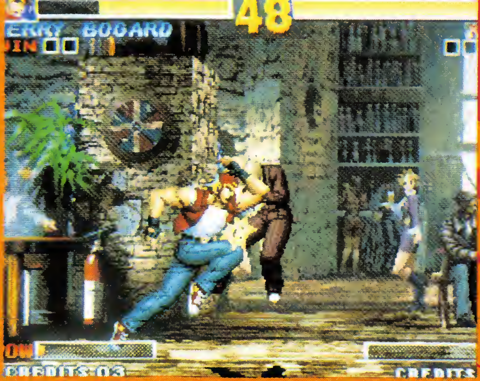
しゃがんで強パンチを当てる

オメガルガールは対空必殺技のジェノサイドカッターが強く、ジャンプ攻撃は不可能なので地上戦がメインになる。スタート直後の間合いで、しゃがみ弱キックで誘うとジェノサイドカッターを空振りするので、弱のバーンナックルやしゃがみ強キックでダウンさせる。できればこの時、パワーゲージをMAXにしておきたい。

また、しゃがみ弱キックで誘っていると、ギガンテックプレッシャーを出してくる時があるので、それだけは気をつけよう。



しゃがみ弱キックで技を誘う


パワーダンクは完全に対空技として使った方がいい

技コマンド

バーンナックル ↓↙←+AまたはC	パワーダンク →↓↘+BまたはD
パワーウェイブ ↓↘→+AまたはC	バックナックル →+C
ライジングタックル ↓ため↑+AまたはC	バスタースルー →または←+CまたはD
クラックシュート ↓↙←↖+BまたはD	パワーゲイザー ↓↙←↙→+BC

はバーンナックルは前方に強く、クラックシュートは上方にも判定があるため、対空技として活躍することもある。

対空技は、ライジングタックルとパワーダンクの2つがあり、ライジングタックルはガードされたあとに連続技で反撃されにくい。その代わりため技なので、対空よりも自分の突進技をガードされたあとや、起き上がりに使うのがいい。パワーダンクはコマンド技なので、完全に対空技として使っていこう。

超必殺技のパワーゲイザーは、ガードされても反撃されにくいのでけずりに使える。あとは、先読みでの対空技としても使えるし、もちろん連続技に組み込むことも可能だ。


パワーゲイザーはけずりに最適

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○/○	○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

連続技では、跳び込み強攻撃→近距離立ち強パンチ（2段）→キャンセル弱バーンナックルまたはクラックシュート。パワーがMAX状態以外ならパワーゲイザーも入る。

次は密着時にしゃがみ弱キック〜3発→キャンセル弱ライジングタックルまたはパワーダンク。簡単かつ強力だ。

この他にもあるので自分なりの連続技を見つけていこう。

対人戦攻略

テリーの対戦での要素は大きく分けて3つある。1つ目は、必殺技をからめ連続ガードさせて固める、いわゆるラッシュ。2つ目は飛び道具を撃ち、相手に跳ばせてそこを対空技で落とす戦法。最後は、特殊技バックナックルのリーチを活かして牽制していく戦法だ。

ラッシュの基本だが、遠距離ならばパワーウェーブを撃っておき、バーンナックルやクラックシュートで追いかけて連続ガードさせる。近距離ならばしゃがみ弱キックかしゃがみ強キックにキャンセルをかけて、弱の突進系の技を出す。遠、近距離ともに突進系の技をガードさせてからが問題だ。


パワーウェーブを撃っておき…


クラックシュートを防御させる

反撃してくる相手なら弱のライジングタックルを出し、ガードしている相手なら投げにいく。どちらも最初はガードしておいて様子を見ることが肝心だ。このラッシュを攻撃避けで回避してくる相手や、カウンター攻撃をしてくる相手には、遠距離ならば弱から弱へと突進系を2回に分けて出したり、弱突進系からの跳び込みやパワーウェイブ、さらにダッシュ投げやバックナックルなど、色々バリエーションを増やして攻撃していこう。近距離の場合はしゃがみキックをキャンセルしてから出すので問題はない。

跳ばせて落とす戦法では、パワーウェーブを読まれないように撃つことが肝心だ。また、通常技などでフェイントをしかけて相手を跳ばせ、パワーダンクで落としていく戦法も消極的だが使っていこう。


弱バーンナックルから…


即座に相手へ跳び込もう

バックナックルを使っての戦法は基本性能に書いた通りだが、唯一気をつけなければならないことは、バックナックルを連発してはいけないということだ。へたに出してばかりだと相手の無敵技で返されたり、空振りした時のスキに技を食らってしまうことがあるので、その点だけは気をつけてもらいたい。

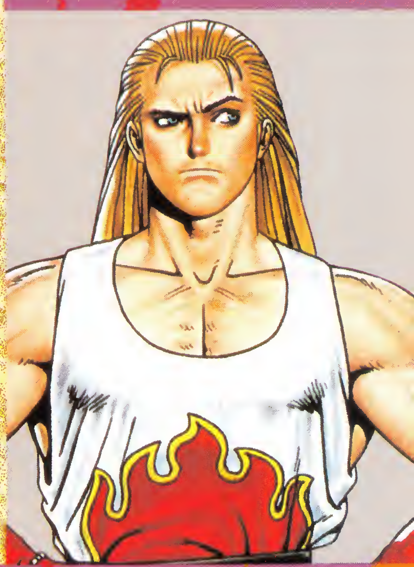

バックナックルは連発無用

それではこれらの戦法がいかなる相手に有効なのか、例を挙げよう。まず待つ相手には、跳ばせて落とす戦法が有効だろう。これは待つ相手を飛び道具で跳ばせて、そこから一気にラッシュに持ちこんで突き崩す作戦だ。次に、ラッシュを得意としている相手には、バックナックルでの牽制を第一に闘っていき、スキあらばこちらも連続技を仕かけよう。相手のラッシュを無敵技などで返し、おとなしくさせるのもいいだろう。

特にテリーの同キャラ対戦では、駆け引きが面白く、自分の読みなども磨きがかかってくるだろう。

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士鷹



基本性能

アンディは他のキャラクターと比べ、トリッキーな動きが望める。通常技はしゃがみ強キックのリーチが短く使いづらいが、その代わりに前方の判定が強く、キャンセルのかかるしゃがみ強パンチが使える。必殺技の方では多段の新技、撃壁背水掌や空破弾などかなり使っていける。

では使用頻度の高い技を紹介していこう。通常技では遠距離立ち弱キックとしゃがみ弱キック、そしてしゃがみ強パンチが使いやすい。

遠距離立ち弱キックは出が早く、リーチもそこそこあるのでキックの当たり判定がギリギリ届く間合いでの牽制として使える。

しゃがみ弱キックはしゃがみ弱パンチよりもリーチが長く、連打が効くのでキャンセルして連続技に持っていくことができる。

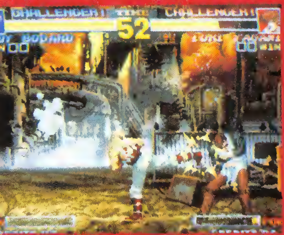
しゃがみ強パンチは最初に述べたように前方に判定が強く、キャンセルもかかり相手のしゃがみ強キックを一方的につぶすこともできるので覚えておこう。



しゃがみ強パンチは前方に強い

他の通常技では近距離戦で使える近距離立ち強キックが有効だ。これは足元に食らい判定がなくなり、相討ちにならないで勝つことができる。

アンディのカウンター攻撃は出るのは遅いが、リーチがあるので頼りになる。そしてキャンセルし、連続技にもつながる。

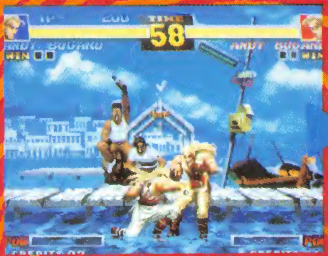


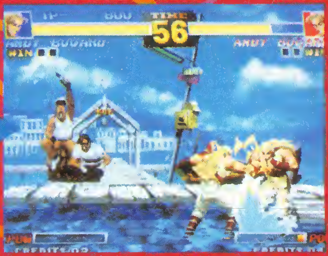
カウンター攻撃はリーチの長い技

対CPU戦攻略

アンディのCPU戦は、連続技を中心としたやり方が有効だ。まず、1チーム目から3チームぐらいまでは、跳び込みからの連続技（跳び込み強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛翔拳か斬影拳、もしくは強撃壁背水掌）で勝てる。

4チーム目ぐらいになるとそれだけで勝つのは難しくなるので、今度はしゃがみ強パンチ→キャンセル撃壁背水掌で相手の動きを止めよう。そして、うまく画面端に持っていけば何もしてこないことが多いので、そのスキを狙おう。





しゃがみ強パンチを当ててから

キャンセル撃壁背水掌を決める

5チーム目あたりから、相手がこちらの攻撃を避けてくることが多いので、キャンセル撃壁背水掌を出した時によけられたら、2発目を遅らせてうまくガードさせよう。うまく繰り返せばパターンになる。

5チーム目以降は前のパターンを使っても簡単には勝てないので、相手がパワーゲージをためている時などに、跳び込みからの連続技を狙いにいくのも1つの手だ。また、パターンで攻めてうまくいかない場合は相手の飛び道具を読んで連続技にいくのもいい。

次はいよいよボスの攻略に入る。まず柴舟は、今までのパターンでやってもまず勝てないので新しい攻略を説明しよう。初めに相手がこちらのカウンター攻撃が当たらないぐらいの間合いでカウンター攻撃を出す。そうすると相手の出す技にカウンター攻撃が当たることが多いので、この間合いではこのパターンを使うといい。



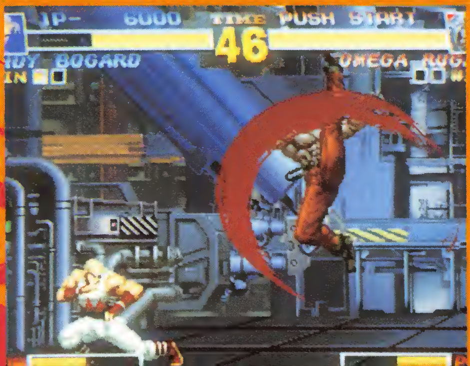
相手に当たらないような位置からカウンター攻撃を出すとなぜか当たる

相手に近づかれたら、初めは立ちガード（柴舟の中段攻撃をガードするため）をする。そして相手が近づいてきたら、うまく引きつけてしゃがみ強パンチを出す。また、柴舟がパワーをため出したらすかさず、連続技を狙いにいこう。



しゃがみ強パンチをうまく出す

最後にオメガルガールの攻略をしていこう。まずこちらがしゃがみ弱キックを連打すると、オメガルガールがジェノサイドカッターを出してくるので、そのスキに斬影拳を当てるのがいいだろう。スタート直後にパワーMAX状態にしておいてから攻撃すると、早く勝負をつけられるので楽だ。



しゃがみ弱パンチで技を誘う

CPUはかなり手強いが、撃壁背水掌のタイミングの練習や、ジャンプ攻撃からの連続技をマスターするための大切な機会だ。攻撃避けからのカウンター攻撃や、ロングジャンプ、そしてガードキャンセル攻撃など、今回から加わった新システムをうまく使えるようになるためCPU戦を利用しよう。

ギャラリー受けを狙うなら、パワーゲージをため始めた相手に超裂破弾を決めるのが快感だ。

必殺技はすべて（特に対戦時）使用頻度が高いといえる。飛翔拳は相手をこちらに跳び込ませるか、その場で停止させたりするため、もしくは連続技に使える。

斬影拳は前作よりも硬直時間が長く、ガードされたらほぼ確実に反撃させるので、一気に間合いを詰めるための手段としてや、連続技にまぜるのがいいだろう。

空破弾はガードされても反撃を受けづらいので、キャンセルで出すといい。また、しゃがみ弱キックの先端やしゃがみ強パンチなどで相手をしゃがませておき、キャンセル弱空破弾を出すと、裏回りになったりと色々な使い道がある。



キャンセル弱空破弾で裏回りになる

昇龍弾は一瞬、無敵時間があるため対空で使えるが、かなり引きつけなければ、一方的に勝つことができないので気をつけよう。



昇龍弾は無敵時間があるが、かなり引きつけなくてはダメ

新技、撃壁背水掌は3回連続入力と少し特殊ではあるが、1度入力したら最後まで出そう。この技は1、2回でやめてしまうとスキがあるが最後まで出すと反撃されにくい。

超必殺技の超裂破弾は対空と連続技に使おう。また、前作のように超裂破弾からすぐに超裂破弾が出なくなっているので、気をつけたい。

技コマンド

昇龍弾 →↓↘+AまたはC	撃壁背水掌 ↓↙←+BまたはD（3回連続入力）
斬影拳 ↙ため→+Aまたは	抱え込み投げ →または←+CまたはD
飛翔拳 ↓↙←+AまたはC	超裂破弾 ↓ため↘→+BD
空破弾 ↙↗+BまたはD	

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	×
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

連続技は、跳び込み強キック→しゃがみ強パンチ→↓キャンセル強飛翔拳（斬影拳、強撃壁背水掌、超裂破弾でもOK）が入る。次は、近距離でしゃがみ弱キック1〜4発→キャンセル撃壁背水掌。これはアンディのメインの連続技になるのでぜひマスターしよう。

対人戦攻略

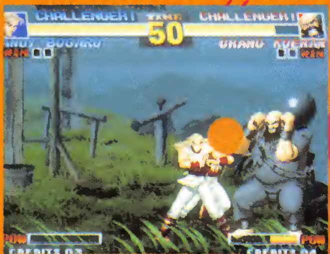
基本的な戦い方としては遠距離や中距離からの飛翔拳を先行させ、突進系やダッシュなどで攻め込もう。バリエーションをいくつも作ることや、接近戦を制することが基本となってくる。ではまず飛翔拳からのバリエーションを紹介しよう。

遠距離からはまず弱の飛翔拳を放ち、そのあとは強の斬影拳、強の空破弾、ダッシュからの飛翔拳、弱の斬影拳からのダッシュ投げ、ダッシュからの空破弾やロングジャンプからの攻撃などが使いやすい。



まず飛翔拳を撃つことから始まる

次に、それぞれの使い方を紹介していこう。強の斬影拳は連続ガードを狙う技で、一気に間合いを詰めることもできる。



強の斬影拳で連続ガードを狙う

強の空破弾では相手の飛び道具を予測して飛び道具をかわして当てるということもできる。タイミングをずらして少し遅らせて出すのも効果的。

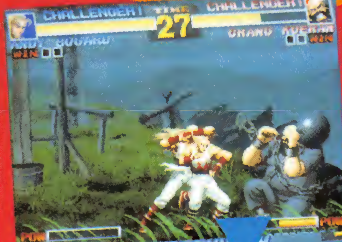
ダッシュからの飛翔拳は固めに使うのが基本だが、間合いを中距離にする時や無敵技やカウンター攻撃を回避するのにも使える。弱の斬影拳からの飛翔拳は、ダッシュからの飛翔拳と使い方が似ているが、こちらの方のがリスクが大きい分、大ダメージが狙える。

ダッシュからの空破弾はやはり、飛び道具を予期しての行動だ。弱、強ともにガードされてもスキは変わらないので、どちらでもかまわない。

また、ロングジャンプ攻撃は近距離戦にもっていくためのもの。タイミングをずらすなら、ダッシュから通常ジャンプしてもいい。これらの技を使っていて気をつけなければならないのが、ガードキャンセルとカウンター攻撃だ。

ガードキャンセルで飛び道具や突進系の必殺技を出されると、斬影拳とダッシュが反撃されやすい。カウンター攻撃はダッシュ投げへいく時に気をつけたい。もちろん、相手の跳び込みには注意することが必要だ。極力引きつけて昇龍弾で返すように心がけたい。こちらがパワーMAX時ならガードキャンセル撃壁背水掌で決まりだ。

中距離では弱の斬影拳をわざと空振りしての投げ（パワーためをしながら斬影拳のためをつくっておくのが効果的）や、強の撃壁背水掌で間合いを詰めたり、ダッシュ投げを組み込んだり牽制も必要だ。



中距離ではわざと斬影拳を外してから…



投げにつなげる

近距離戦ではしゃがみ弱キックを中心に撃壁背水掌を絡めた連続技を狙い、もしガードされてもしゃがみ弱キック（もしくは、しゃがみ強パンチ）の先端を当て、キャンセルで弱の空破弾を出していこう。相手がしゃがんでいれば、裏回りになる。しゃがみ弱キック→キャンセル弱の撃壁背水掌を最後までガードさせても反撃を受けにくく、相手がしゃがみキックを出してきてもガードしたり、空振りさせることができる。そこへ、突進系の技をいれよう。あとは判定の強いしゃがみ強パンチや近距離戦で活躍する立ち強キックを中心に使っていこう。



しゃがみ弱キックから攻め込む

混戦になってパワーがMAXになったら、斬影拳か撃壁背水掌でガードキャンセルを狙っていこう。特に撃壁背水掌は最後まで入りにくいが大ダメージを期待できる。

ちなみに、アンディの天敵は八神庵だ！　奴に斬影拳と撃壁背水掌をガードされると、百拾七式・葵花で確実に反撃されてしまう。

庵には裏回り空破弾しかないのかぁー!?

ジョー・ヒガシ

攻略／修羅騎士鷹



基本性能

今回のジョーは餓狼伝説チームの中で著しく進化をとげたキャラクターだ。通常技は全体的にリーチが長く、必殺技はスキが小さくなっている。

それでは、使用頻度の高い通常技から紹介していこう。

まずは遠距離立ち強キック。これはリーチが長く、牽制などに使っていける。次はしゃがみ強キック。これは前作ではスライディングキックになっていてスキの大きい技だったが、今回はリーチの長いしゃがみキックになったのでガンガン使っていける。

次は遠距離立ち弱キック。この技はリーチは短いが出が早く、牽制はもちろん、足の先端が当たるか当たらないかの距離で遠距離立ち強キックや、しゃがみ強キックなどと使い分けるのが効果的。



立ち強キックは牽制に使おう

ふっ飛ばし攻撃やスライディングキックは、遠距離立ち強キックとしゃがみ強キックの出現によって使い道が少なくなっている。しかし、まったく使えないわけではない。ふっ飛ばし攻撃は起き上がりに重ねてキャンセル技につなげたりし、スライディングキックは浅く当てれば反撃を受けないので、相手の起き上がりに重ねたり、対空に使おう。



スラディングキックは対空に使う

必殺技はすべてが強くなっているので使用頻度が高い。まず飛び道具のハリケーンアッパーだが、スキが小さく、強で出すとスピードが非常に速く、もちろん連続技にも使

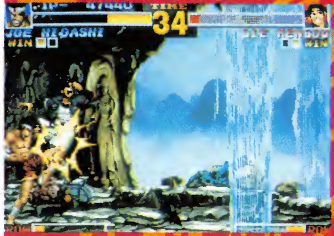
対CPU戦攻略

ジョーは判定の強い通常技が多いので、通常技だけでほぼ全キャラに通じるパターンがある。

まず、画面端までさがり相手が近寄ってくるまでしゃがんで様子を見る。相手が近づいてきたら、しゃがみ強パンチで攻撃すると当たることが多い。ガードされた場合は、再び近づいてくるまで様子を見よう。ただし、このパターンはしゃがみ強パンチに反応して跳び込んでくる相手には使いにくい。このような相手には、しゃがみ強パンチのあとに常にタイガーキックで落とすことも頭に入れて闘う必要がある。



しゃがみ強パンチで攻撃する



タイガーキックで迎撃する

この他に有効なパターンとしては、しゃがみ強パンチを立ち強キックにし、足先をベシベシ当てていく。もちろんパワーは常にMAXにしておきたい。必殺技を主体にしたパターンでは、相手と離れて弱のハリケーンアッパーを撃ち、跳び込んできたら特殊技のスライディングキックで迎撃するというもの。チャン・コーハンは面白いように食らってくれる。これらのパターンを使えば比較的楽にボスキャラにたどりつけるだろう。



立ち強キックの先端を当てる

最初に闘う柴舟には、これまでのパターンでは勝つことができない。柴舟戦専用のパターンを紹介しよう。スタート直後の間合いでしゃがみ弱パンチを空振りし、すぐに強の黄金のカカトを出そう。柴舟はしゃがみ弱パンチに反応して跳び込んでくるか、百式・鬼焼き、百八式・闇払い、四百弐拾七式・神懸のいずれかを出してくる。百式・鬼焼きを出された場合には、一方的に負けてしまうが、それ以外はすべて勝つことができるので、納得して欲しい。



しゃがみ弱Pで誘い黄金のカカトだ

黄金のカカトを当てたあとに柴舟と密着してしまった場合は、しゃがみ強パンチ→キャンセル爆裂拳で間合いを離そう。多少運が絡んでくる攻略になってしまったが、このパターンで充分に勝つことができる。

ラスボスのオメガルガールの攻略パターンの紹介しよう。まず、しゃがみ弱キックをスタート直後の間合いで連打する。するとジェノサイドカッターを出すので、そこに立ち強キックを入れる。この繰り返しで勝てるのだが、間合いが遠すぎると烈風拳を出されてしまうし、近すぎるとジェノサイドカッターを食らってしまう。慣れないうちは少し遠いくらいの間合いで闘うようにしよう。地道な戦法なので素早く倒すのことは難しいので、なるべくパワーをMAXにして闘うようにしよう。



立ち強キックをうまく入れる



この技はガードキャンセルできる

える。使い方は他の飛び道具と何ら変わりはないが、攻撃範囲が広いのが特徴だ。

次にスラッシュキックだが、これは突進技で出が早い。さらに近距離なら弱、遠距離ならば強で出すことによりスキなく次の行動に移れる。使い方としては、ハリケーンアッパーのあとを追いかけて固めたり、スタート直後に出して意表をついたり、出の早さを利用してガードキャンセルに使ったりとかなり使える技だ。次は対空技のタイガーキック。対空だけではなく、地上の相手に対するカウンター技としても使える。

黄金のカカトは『餓狼伝説3』からの登場だが、やはりパワーアップしている。スキもなく空振りしない限りは反撃は受けない。さらに、空中の相手に対しても複数回当てることができる。対戦時にはこの技を中心に闘うようにしよう。

超必殺技のスクリューアッパーは、やや前方に伸びるが連続技にならないので、先読み対空やけずりに使っていこう。

連続技は跳び込み強攻撃→近距離立ち強パンチ1〜2発→キャンセル強ハリケーンアッパーが強力だ。最初の強パンチを爆裂拳フィニッシュで投げキャンセル（P5参照）することにより、もう1発入れることができる。次に、連続技にはなりにくいが遠距離立ち強キック→強制キャンセルハリケーンアッパーというのがある。これは普通、強制キャンセルの理論により、爆裂拳だけキャンセルがかけられるのだが、ボタンを連打をしながらハリケーンアッパーを入力することによって出すことができる。



投げキャンセルをうまく使え

技コマンド

ハリケーンアッパー ←↙↓↘→+AまたはC	スラッシュキック ↙↗+BまたはD
タイガーキック ↓↘→↗+BまたはD	爆烈拳 AまたはCボタン連打
爆烈拳フィニッシュ 爆烈拳中↓↘→+AまたはC	黄金のカカト ↓↙←+BまたはD
レッグスルー →または←+C	ひざ地獄 →または←+D
スライディングキック ↘+D	スクリューアッパー →←↙↓↘+BC

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	×
垂直ジャンプ	-	-	-	-
斜めジャンプ	-	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	-			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

パワーアップして帰ってきたジョーの対戦時における基本は、遠距離や中距離から攻めていくことだ。

遠距離戦の場合、初めにハリケーンアッパーを使っていくといい。ハリケーンアッパーはスキが小さいうえ、強で出すとスピードが速く、弱で出すと跳び越えにくいという特徴があり、何よりこの行動によって次の展開が楽になってくるからだ。それに、飛び道具を撃つことにより、相手は跳び込んでくるだろう。そうなったら、こちらは対空のタイガーキックや先読み気味の黄金のカカトを使ってけばいい。あとで説明するがタイガーキックは強で出し、なるべく引きつけて出すクセをつけよう。



まずハリケーンアッパーを撃つ

中距離戦だが、まずよく使う技を説明していこう。通常技では立ち弱キックと立ち強キックが牽制として使える。特殊技のスライディングキックは、中距離から当てていけばガードされてもスキが小さいので、反撃されてもガードが可能だ。読みの要素が強いが反撃されると感じたら、そこへ強のタイガーキックを出してダウンさせよう。

しかし、弱のタイガーキックだとダウンを奪えない時があり、さらに反撃を受けてしまうこともあるので、タイガーキックは強で出すことを心がけよう。



強タイガーキックで反撃する

必殺技だけで闘うのならば、読まれないようにハリケーンアッパーを連発するのもよいし、ハリケーンアッパーを先行させて弱のスラッシュキックや黄金のカカトで攻め込むのもいい。もちろん単発で突進系の技を出していくのも効果的だし、ダッシュ投げを活用してもよい。

肝心の近距離戦だが、しゃがみ弱キックで間合いを離したり、そのままキャンセルで弱の黄金のカカトを出し、けずりに使うほか、立ち弱キックで間合いを計り、立ち強キックやスライディングキックを出していくのも有効な戦法だ。



しゃがみ弱キックで間合いを離す

次は遠距離から近、中距離への移動の仕方を説明しよう。まず近距離への移動は弱のハリケーンアッパーを先行させ、瞬時に間合いを詰めるならスラッシュキックで、対空を兼ねて間合いを詰めるのなら強の黄金のカカトを出すといい。テリーと同じように弱の突進系の技を2回に分けるのも、相手に対するフェイントとして使える。中距離への移動は意表をついてそのまま歩いたり、ダッシュで移動する方法の他にもハリケーンアッパーを先行させて、弱の突進系の技で相手を脅かしながらの移動もよい。

ジョーは主導権を一度握ってしまえば、基本戦法と自分の読みで相手に何もさせないで勝負が決められるキャラクターだ。



瞬時に間合いを詰めたい時はスラッシュキックにし…



対空技も兼ねて間合いを詰める時は黄金のカカトを出そう

ユリ・サカザキ

攻略／DSP-たろりん



基本性能

ユリは動きが素早く、技のスキも小さめなので比較的扱いやすい。

まず地上戦で使用する通常技はしゃがみ弱パンチ、しゃがみ強キック、遠距離立ち弱キック、遠距離立ち強キックといったところがおもなところだ。

しゃがみ弱パンチは連打が効き、リーチも比較的長いので接近時の乱戦の際に役に立つ。しゃがみ強キックはとてもリーチが長く、キャンセルがかけられるので通常技の連係のシメに使うとよい。遠距離立ち弱キックは判定が非常に強く、スキもまったくといっていいほどないので、レバーを前に入れたままこの技を連打し、相手を押していくことができる。遠距離立ち強キックはそのリーチの長さを活かし、相手の行動の出鼻をくじくように使おう。

特殊技の燕翼はしゃがみガード不能というのが最大の特徴。単発で使うのではなく連係に組み込んでいくようにすると対応されにくい。

ジャンプ攻撃では強キックがリーチも長く、裏回りも狙いやすくて使いやすい。しかしジャンプスピードが遅いの



遠距離立ち弱キックは判定も強く、スキもあまりない



しゃがみ弱パンチは連打がきく



しゃがみガード不能を活用する

対CPU戦攻略

ユリはジャンプ強キックでの跳び込みが強いので、ジャンプ強キックで跳び込んで連続技を狙っていくだけで多くのキャラを倒すことができる。



基本はジャンプ強キックで跳び込む

狙う連続技はジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル砕破の3段。ガードされても砕破のスキが小さいので、再び間髪入れずに跳び込んでいくことができる。

こうして跳び込みをひたすら狙うのが基本だが、これが効きにくい相手もいるので、他の戦法も述べていこう。

まずは遠距離立ち弱キックで押していく戦法。これも多くのキャラに有効だ。

次に虎煌拳を撃ってCPUの特定の行動をさそうもの。跳び込まれたらユリちょうアッパーで返す。攻撃避けや垂直ジャンプをしたら百烈びんた（移動投げ）で投げる、といったところだ。百烈びんたは相手が攻撃避けをしたのを確認してからでは遅いので、バクチで出すしかなくあまりお勧めできない。



逃げたら百烈びんたで吸い込む

他に、しゃがみ弱パンチを連打する方法もある。CPUキャラは勝手に近づいてきて食らってくれる。しかし、これだけで勝つことは難しいだろう。

雷煌拳もCPUキャラには有効な技。食らってくれることは少ないものの、まず反撃されることはない。タイムオーバー狙いの時などに使える。

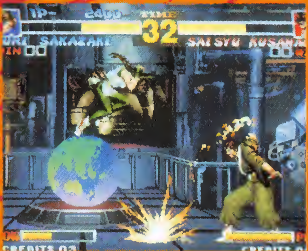
ただひたすらカウンター攻撃（キャンセル虎煌拳）を当てにいくという方法もある。



ただひたすらカウンター攻撃を当てにいくという戦法が有効だ

これも多くのキャラに効果のあるパターンで、草薙柴舟にも一応有効だ。

草薙柴舟に対してはしゃがみ弱パンチを出して闇払いを誘うパターンが有効。しゃがみ弱パンチを撃ったら、すぐにレバーを斜め上に入れておいて跳び込む。しかし、ユリはジャンプのスピードが遅いので、高い打点で技を当てることしかできない。空中ふっ飛ばし攻撃を当てていこう。



ジャンプからふっ飛ばしを狙う

オメガルガールは、近くでしゃがみ弱キックを連射することでジェノサイドカッターの空振りを誘うことができる。



しゃがみ弱キックで技を誘う

空振りを誘ったら一歩歩いてしゃがみ強キックを当てる。この時、これを繰り返そう。間合いが近すぎるとジェノサイドカッターに当たってしまうことがあるので注意。まれに空中ふっ飛ばし攻撃で跳び込んでくるが、これは反応できればユリちょうアッパーで返していこう。烈風拳やカイザーウェーブは攻撃避けでよけ、その後、歩いて間合いをつめよう。


しゃがみ攻撃をかわして攻撃

技コマンド

虎煌拳 ↓↘→+AまたはC	雷煌拳 ↓↘→+BまたはD
砕波 ↓↙←+AまたはC	百烈びんた（コマンド投げ） 接近して→↘↓↙←+A
百烈びんた（移動投げ） →↘↓↙←+C	ユリちょうアッパー →↓↘+AまたはC
覇王翔吼拳 →←↙↓↘→+AまたはC	さいれんと投げ →または←+CまたはD
燕落とし 空中でレバー下方向+CまたはD	燕翼 →+D
飛燕鳳凰脚 →←→↘↓↙←+BC	

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○
遠立ち	×	×	×	○
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	-	-	-	-
斜めジャンプ	-	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	-			
カウンター攻撃	○			

で、着地寸前まで引きつけてから出さないと連続技につなぐことはできない。昇り弱キックは相手のしゃがみガードを蹴ることができる。

必殺技はいずれも利用価値が高い。一つずつ解説していこう。

虎煌拳はスキが小さくなっているので、牽制に充分使用できる。キャンセルから出すのもよい。

覇王翔吼拳は相手の通常飛び道具を貫通するものの、他キャラの覇王翔吼拳に比べてスキが大きい。飛び道具の撃ち合いにたまに混ぜる程度にしておこう。

雷煌拳は相手の意表を突いて出せば、充分牽制として使用できる。ジャンプするという性質を利用して、相手の飛び道具やしゃがみ攻撃をかわしながら攻撃することもできる。

ユリちょうアッパーは出かかりに上半身無敵の瞬間があるので、引きつければ信頼できる対空技になる。しかし、地上の相手にカウンター!を狙うには適していない。弱で出すのが基本だ。

百裂びんた（移動投げ）は、ただ出してもガードされることが多いが、攻撃避けをした相手を投げるには適している。カウンター攻撃からの連続技としても重宝する。百裂びんた（コマンド投げ）は投げキャンセルに使用する（詳しくは後述）。

砕破は判定が強く、中間距離でいきなり出すと意外と引っかかって当たってくれることが多い。また、ガードされても非常にスキが小さく、次の行動の優先権を得られる。リーチの長い強で出すのが基本だ。

飛燕鳳凰脚は走り出してしまえば足元が無敵になるので、相手のしゃがみキックをすり抜けてヒットさせることもできるのだが、出るまでのスキが大きいうえにガードされると確実に反撃される。自爆するための技のようなものだ。負けを認めた時に出す技か？

対人戦攻略

ユリは相手に接近してからのコンビネーションが強烈なので、まずは相手に近づくことが第一。間合いをつめるための手段は、遠距離立ち弱キックで牽制しながら歩いていく、虎煌拳をダッシュで追いかける、ロングジャンプで跳び込むといったところだ。

間合いをつめる際の注意点をいくつか紹介しよう。虎煌拳を追いかけていく時に、相手が虎煌拳を攻撃避けでよけたあとにカウンター攻撃を出してくることがある。これは意識していないとつい食らってしまうだろう。このカウンター攻撃をさらに攻撃避けし、カウンター攻撃で返す…というややこしいこともできるが、あまり相手がこればかりを狙うようならば、先読みしてジャンプで跳び込んでいくとよい。うまくいけばカウンター攻撃で硬直している相手にジャンプ攻撃からの連続技を叩き込むことができる。


硬直中の相手にジャンプ攻撃

うまく接近することができたら本領発揮。接近戦で狙うべき戦法は以下の通り。

まずは遠距離立ち弱キックの先端を当てながらペチペチと相手を押していく戦法。レバーを前にいれて歩きながら出していくのがコツだ。ただ、これをずっと続けていくことは無理なので、2〜3発当てたところで他の行動に移行しよう。しゃがみ強キックにつなぐか、相手が反撃しようとして技を出してくるのを読んでカウンター攻撃を狙うか、のいずれかがいいだろう。

もう一つは、近距離立ち強パンチやふっ飛ばし攻撃、しゃがみ強キックからのキャンセル必殺技による攻め。

スタンダードなものとしてはキャンセル虎煌拳があるが、攻撃避けでよけられたあとにカウンター攻撃を出されると硬直中に反撃を受けることになるので、虎煌拳ばかり使うわけにもいかない。相手が攻撃避けをすると読んだら、キャンセル百烈びんた（移動投げ）を出すとよい。攻撃避けをした相手を見事に投げることができる。ガードされると反撃を受けるので読み合いになるが、これが決まると相手に与える精神的ダメージが大きいのでぜひ狙っていきたい。


攻撃避けには移動びんただ

また、キャンセル砕破もよい。ガードされてすぐに跳び込めば、ちょうど裏回りを狙える間合いになっている。


キャンセル砕破も有効だ

キャンセルで出す技としてもう一つ、投げキャンセルがある。通常技キャンセル百烈びんた（コマンド投げ）を入力して通常技のスキをなくし、ここからしゃがみ強キック、燕翼のどちらかを出していくと効果的。しゃがみ強キックは立ちガード不能、燕翼はしゃがみガード不能なので、この2つで相手のガード方向を惑わせることができる。意表を突いて少し歩いてから通常技を出して再び投げキャンセルをしたり、いきなり跳び込んでみるのもよい。


コマンドびんたで投げキャンセル


燕翼としゃがみ強キックで2択

接近されてラッシュをかけられてしまった時には、うまく相手の攻めのとぎれ目をしゃがみ弱パンチで止める。しゃがみ弱パンチが一発でも入れば、そこからしゃがみ強キックにつないでペースを取り戻せる。

相手が通常技キャンセル飛び道具を出してきたら、攻撃避けで抜けてカウンター攻撃を当てることができる。ユリのカウンター攻撃はリーチがかなり長いので、飛び道具を抜けての反撃がやりやすい。また、雷煌拳で相手の飛び道具を跳び越えながら反撃することもできる。こちらは飛び道具以外の技を出されても対応できることが多いので、対戦相手のタイプに応じて使い分けよう。

パワーがMAXになっていればガードキャンセルでの反撃もできる。ユリちょうアッパーがよいが、少しでも相手との距離が離れていると当たらないことが多いので、こんな時は雷煌拳でもよい。素早く反応されるとガードされてしまうが、相手のラッシュから逃げ出すことは可能。

ユリは接近してからの多彩な攻めが楽しく、しかも強い。特に投げキャンセルを使った攻めは強烈なので、ぜひ使いこなして欲しい。



キング

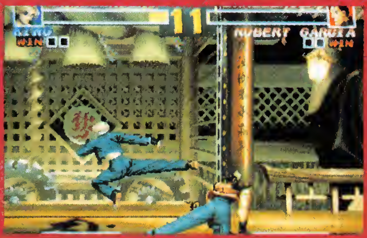
攻略／DSP―たろりん

基本性能

キングは必殺技がすべて足技であるだけでなく、通常技でもキックの技が強い。まずは使用頻度の高い通常技を解説しよう。

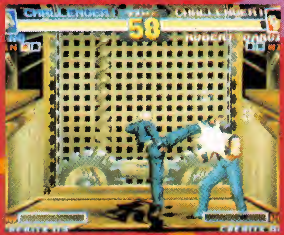
地上戦で役に立つものは、しゃがみ弱キック、ふっ飛ばし攻撃、近距離・遠距離の立ち強キックといったところだ。しゃがみ弱キックは連打がきくので、接近戦において非常に役に立つ。乱戦時にはこの技を使い、ヒットしたら近距離立ち弱キックキャンセルトラップショットにつなぐのがセオリーだ。

ふっ飛ばし攻撃はかなりリーチが長く、中距離戦に適している。また、足元の食らい判定がなくなっているので、相手のしゃがみキックに一方的に勝つことができるのも強み。



相手のしゃがみキックにも勝つことができる

遠距離立ち強キックも中距離戦に使用する技だ。技のリーチが長いので、間合いの取り合いの際に牽制に使用するのがいい。近距離立ち強キックは2段技だが、1段目にキャンセルがかけられるので連続技に使用するための技といえる。



おもに牽制する時に使うことになる

ジャンプ攻撃では強キックが強く、跳び込む際にはこの技を使用していこう。非常に難しいが裏回りを狙うこともできる。

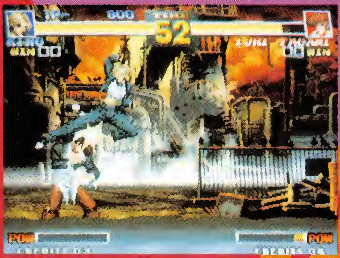
対空技としてはしゃがみ強パンチ、バックジャンプ強キックがいい。いずれもあまり



対空にはしゃがみ強パンチが有効

対CPU戦攻略

最も基本的でしかも効果が高いものは、ジャンプ強キックで跳び込み、立ち強キックキャンセルベノムストライク（トルネードキック）の連続技を狙っていくものだ。これ



跳び込みにはジャンプ強キックを繰り返すだけでほとんどのキャラに対応できる。

対空技をよく使ってくるキャラ（キムなど）には跳び込みパターンは効かないので、こういったキャラには地上で相手が近づいてくるのを待ち、ふっ飛ばし攻撃キャンセルベノムストライクを繰り返すのがいい。



ふっ飛ばし攻撃をキャンセルする他にも有効なパターンがある。まず強トルネードキックをガードさせ、そのあとすぐに攻撃避けをすると、相手が反撃しようとして出してきた技を空振りさせることができる。相手の技の空振りを確認したら、すぐにカウンター攻撃キャンセル強トルネードキックを叩き込む。跳び込みが決まりにくいキャラに使っていくといいだろう。



強トルネードキックをガードさせて

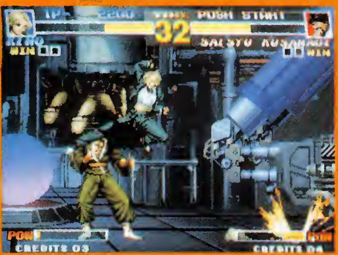


すぐに攻撃避けを出すと空振りしてくれる

チョイ・ボンゲに対してはしゃがみ弱キックを連打して待つ戦法が有効。飛翔空裂斬がきたら攻撃避けから投げ、旋風飛猿刺突がきたらすぐに反応してガードしたあと、連続技を入れよう。

ボスキャラの草薙柴舟とオメガルガールの2人には特別なパターンを使用しないと勝つことは難しいだろう。

まず柴舟に対しては、中間距離でしゃがみ弱パンチを出すことで百八式・闇払いを誘うことができる。しゃがみ弱パンチを出したあと、すぐにレバーを斜め上に入れておいて跳び込み連続技を入れる。これを繰り返していけば勝てるだろう。



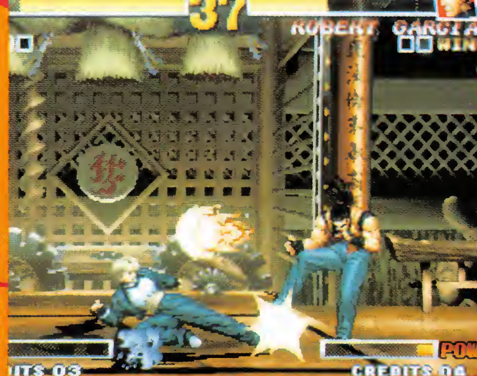
しゃがみ弱パンチがポイント

百八式・闇払いを撃つ時の間合いは決まっているので、この間合いを完全に覚えることが重要だ。

オメガルガールに対しては、間合いを詰めてしゃがみ弱キックを連打していると、ジェノサイドカッターを誘うことができる。ジェノサイドカッターの空振りを見たらすぐにスライディングキックを当てる。これの繰り返しだ。

間合いが離れている時は烈風拳、カイザーウェーブを撃ってくるので、これを攻撃避けでかわしながら間合いを詰めていこう。ちなみに、ゴッドプレスはしゃがみ弱キックで止めることができるが、ギガンテックプレッシャーは止めることができない。ガードしても体力はけずられないのでとりあえずガードしよう。

強くはないので、落とせなさそうな時には無難にガードするか攻撃避けにしておこう。
特殊技のスライディングキックは姿勢が低くなるので、中段の飛び道具をくぐることが可能。ただし、移動距離が短いのでヒットさせるには近めの間合いから出さねばならない。



中段飛び道具をすり抜けることができる

次に必殺技の解説をしていこう。
ベノムストライクはあいかわらずスキの小さい飛び道具で、中間距離からの牽制や、キャンセルからの連携で相手を固める際に役に立つ。しかし、前作よりも微妙にスキが大きくなっており、前作で可能だった永久連続技はできなくなっている。
サプライズローズは出かかりに無敵時間があり、相手の飛び道具をすりぬけて攻撃することが可能。ガードされてもガードキャンセル以外で反撃されることもなく安心。
トルネードキックはスキが大きくなったが、強でガードさせれば間合いが離れる（画面端除く）ので反撃は受けない。相手を固める際にあいかわらず重宝する。
連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルトルネードキック（ベノムストライク、トラップショット、ダブルストライク）。画面端ならばベノムストライクのあと、さらに近距離立ち強キックがもう一度入るので、さらにキャンセル必殺技で攻撃しよう。

技コマンド

ベノムストライク ↓↘→＋BまたはD	トルネードキック →↘↓↙←＋BまたはD
トラップショット →↓↘＋BまたはD	ダブルストライク →←→↘↓＋BまたはD
サプライズローズ ↓↙←↖＋BまたはD	フックバスター →または←＋CまたはD
スライディングキック ↘＋D	イリュージョンダンス ←→↘↓↙←＋BD

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○ ×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	○	×
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

地上では、基本性能で優れた技を使って攻めていく。ここにカウンター攻撃を織り混ぜていくようにする。
カウンター攻撃は、まず攻撃避けで相手の攻撃を空振りさせ、そのあとに出して硬直中の相手にヒットさせる、という使い方が最も効果的。特に有効なシチュエーションには以下の3つの場合がある。
①飛び道具をすり抜けてから出す
②相手の固めコンビネーションを返す
③跳び蹴りを避けて出す



飛び道具をすり抜けてから出す

飛び道具をすり抜けるのは最も実用的で、しゃがみキックキャンセル飛び道具などの連係も返すことができる。
固めコンビネーションとは しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックなど。しゃがみ弱キックをガードしたあと、すぐに攻撃避けをしてしゃがみ強キックをかわすのだ。
最後の跳び蹴りだが、キングは強力な対空技を持っていないので、こうして相手の跳び込みからの攻めをを返していくことも重要。ただし相手にバレると、着地と同時に投げをもらってしまうので多用は禁物だ。
キングのカウンター攻撃は、出るのは早いもののリーチが短いので、離れた間合いではヒットさせづらい。使用の際は間合いに気をつけなければならない。
ふっ飛ばし攻撃やカウンター攻撃は、キャンセルをかけて必殺技を出して攻めていこう。キャンセルで出す技として有効なものは、ベノムストライク、強トルネードキックの2つ。
ベノムストライクは安定して使用できる。しかし近距離で出してしまうとカウンター攻撃の的になってしまうので、ふっ飛ばし攻撃の先端をガードさせた時のみに使用を限定した方がよい。





ふっ飛ばし攻撃には必殺技を…　強トルネードでカウンター攻撃対策

強トルネードキックは多くの利点がある。まず、カウンター攻撃がヒットしていれば連続技になる。これは積極的に狙っていきたい。次に、攻撃判定が出ている時間が長いので、相手がこちらのキャンセル飛び道具（ベノムストライク）などを返そうとして出してきたカウンター攻撃をつぶすことができる。さらに、画面端でなければガードされても反撃は受けないのも強みの一つ（画面端では投げられてしまう）。ガードした相手はたいてい反撃しようとして何か技を出してくるので、それを攻撃避けで空振りさせて、カウンター攻撃を当てる、という連係が非常に有効だ。
キングはカウンターに適した必殺技を持っていないので、相手に攻め込まれてしまうと辛い。守りに入ってしまった時の対処の仕方を説明しよう。
まずは相手の攻撃のスキを見てしゃがみ弱キックで割り込んだり、攻撃避けをしてカウンター攻撃を狙うもの。ここから一旦間合いを離して態勢を整えるとよい。
次に、パワーがMAX時でないと使用できないが、ガードキャンセルトラップショット（イリュージョンダンス）で反撃する方法。パワーがたまっていない時は、パワーがたまるまでひたすら耐えよう。ガードをしていればパワーはすぐにたまってくれる。
最後は、相手のキャンセル飛び道具をサプライズローズでかわしながら反撃するもの。出かかりの無敵時間で飛び道具をすり抜け、さらに硬直中の相手にヒットさせるというわけだ。これが可能な相手は、庵の闇払い、テリーのパワーウェイブ、アンディの飛翔拳、アテナのサイコボールアタックの4つ。しかし、これ以外の相手にもまったく使用できないというわけではなく、タクマやキングなど、強い対空技を持っていない相手には非常に有効。ユリに対しては、ユリちょうアッパーを出されてもつぶすことができる。



サプライズローズでかわして反撃

ほかにも、中段の飛び道具をスライディングで抜けて反撃することもできる。キャンセル飛び道具も簡単に抜けられる。
負けそうになった時の最後の手段としてイリュージョンダンスがある。出かかりの無敵時間を利用して相手の技を空振りさせてから、当てるのが理想。トルネードキックを無敵時間を利用して技を決めろガードさせたあとなどに狙ってみよう。しかし、ガードされても反撃はされないが、攻撃避けされると反撃されるし、バックジャンプ攻撃などで返されるので連発してもムダ。この技は最後の切り札にとっておこう。



不知火 舞

攻略／DSP・たろりん



基本性能

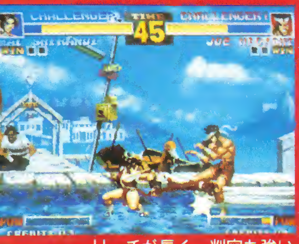
舞は地上戦、空中戦ともに強力な技がそろっており扱いやすい。

まずはダッシュの性能から。前ダッシュは地上型なので、ダッシュ中にすべての地上必殺技を出すことができる。バックダッシュは空中型なのでムササビの舞を出すことができるが、まずヒットさせることはできないのであまり意味はない。

地上戦で使用頻度の高い技は、遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ強キック、遠距離立ち強キックといったところだ。

遠距離立ち弱パンチは非常にリーチが長く、中間距離での牽制に適している。ただし技のスピードは遅いので、連発するのはやめた方がよい。しゃがみ弱パンチはリーチが長いうえに判定が非常に強く、連打もきく。近、中距離戦でまんべんなく使用できる便利な技だ。連発しても一向に構わない。

しゃがみ強キックはリーチがそこそこ長く、キャンセルがかかる。キャンセルで花蝶扇を出すのが基本だ。遠距離立ち強キックは判定、リーチ、スピードともに問題ない。舞の地上戦での重要な技だ。



リーチが長く、判定も強い



舞の主戦力ともいえる技だ

ジャンプ攻撃では強キック大輪風車落としの2つがメイン。強キックは裏回りが狙えるし、ジャンプ上昇中に出してしゃがみガードしている相手を蹴ることもできる。大輪風車落としは下方向への判定が強く、地上の相手に当てたここからキャンセル強龍炎舞をあまり引きつけずに高い打点で出してしまって構わない。

この方が相手キャラの対空技をつぶしやすい。大輪風車落としは技を当ててから着地するまでが非常に速いので、高い打点で当てても連続技につなぐことができるのだ。

このパターンでほとんどの相手に勝つことができるが、このパターンが効きづらい相手もいるので、一応他のパターンも述べていこう。

まずは遠距離立ち強キックを当てていくもの。自分から



先端をペチペチ当てていこう



対CPU戦攻略

最も簡単で、効果が大きく、多くのキャラに対応できるパターンは、ジャンプで跳び込み大輪風車落とし→しゃがみ強パンチ→キャンセル強龍炎舞の連続技をひたすら狙うというもの。大輪風車落としは当てにいかずに、相手が近づいてきたところに当てるようにするのがよい。この遠距離立ち強キックをなぜかCPUキャラはほとんどガードせずに食らってくれる。同様にしゃがみ弱パンチもよく食らってくれる。どうやらこのゲームのCPUはリーチの長い技に弱いらしい。

他には、ひたすらムササビの舞（空中）を当てにいくパターンもある。この時、相手の足元を狙うようにするとガードされても反撃を受けずにすむ。

草薙柴舟、オメガルガールの倒し方を解説しよう。

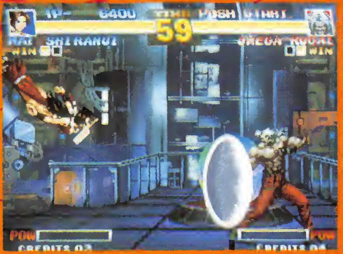
柴舟は、遠距離立ち強キックやしゃがみ弱パンチのみでも一応勝つことができる。早く倒したいならば、中間距離でしゃがみ弱パンチを出して百八式・闇払いを誘い、すぐに飛び込んで大輪風車落としから連続技を狙うパターンがオススメ。まれに四百弐拾七式・神懸を出してくることがあるが、こちらのジャンプの下をくぐるだけで当たらないので、硬直中の柴舟を投げることができる。



四百弐拾七式・神懸の硬直を狙って投げよう

オメガルガールにはパーフェクトが取れるナイスなパターンがある。まず弱ムササビの舞（地上）を出す。この技は相手の手前に落ちるのだが、オメガルガールはこのムササビの舞に反応してダークバリヤーを出して空振りしてくれる。すぐに跳び込んでジャンプふっ飛ばし攻撃を当てよう。これを繰り返せばまったく問題なし。跳び込んだ時に連続技を狙おうとす、と、ダークバリヤーに当たってしまうので欲張らないように。

CPU戦を楽に勝ち進むためのアドバイスを。跳び込みパターンを使用する場合は、パワーをためずにガンガン跳び込んだ方がよい。逆に、立ち強キックパターンを使う場合はパワーをこまめにためてMAXにして戦う方が楽だ。





相手に跳び込んで空中ふっ飛ばしを当てよう

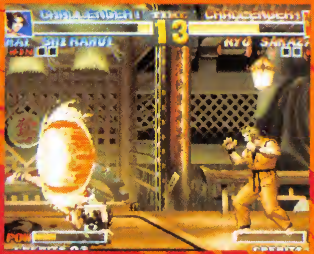

この技は下方向に判定が強い

あと着地するまでが異常に速いので、高めの打点で当てて相手の対空技をつぶしたあとでも連続技につなぐことができる。出るのが早いので空中戦にも強い。

必殺技では花蝶扇、ムササビの舞（空中）、飛翔龍炎陣、超必殺忍蜂の4つが使用頻度の高い技だ。花蝶扇はスキが小さくなっているので牽制に有効。ムササビの舞は奇襲に使用できる。相手を跳び越したあとに出すと手前に戻ってくるので、特に奇襲性が高くなる。地上のムササビの舞は、弱で出すと相手に当たらず目の前に着地するのでフェイントになるが、スキが大きいのであまり使えない。

飛翔龍炎陣は出かかりに無敵時間があるが、地上の相手に2ヒットすることはほとんどないので、対空専用の技といえる。地上戦で使用して2ヒットしないと相手がダウンしないので、スキをさらけ出してしまうのだ。地上の相手に使う場合は強で出したほうが前方に伸びるので2ヒットしやすい。

超必殺忍蜂は出かかりにかなり長い無敵時間がある。なんと弱の覇王翔吼拳すらもすり抜けられる。この無敵時間を利用して対空技、カウンター技として使用すると非常に強力だ。ガードキャンセルで出すのも、とても有効。


この技は無敵時間が非常に長い

最後に連続技を。ジャンプ強キック（大輪風車落とし）→しゃがみ強パンチ→キャンセル強龍炎舞（花蝶扇、必殺忍蜂、超必殺忍蜂）が簡単で強力だ。

技コマンド

花蝶扇 ↓↘→+AまたはC	龍炎舞 ↓↙←+AまたはC
必殺忍蜂 ←↙↓↘→+BまたはD	ムササビの舞　↓ため↑+AまたはC（長く押す）
ムササビの舞　ジャンプ中↓↙←+AまたはC	飛翔龍炎陣 →↓↘+BまたはD
風車崩し →または←+CまたはD	夢桜 空中でレバー下方向+C
大輪風車落とし ジャンプ中↙、↓、↘+C	超必殺忍蜂 →↙→+BC

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	○	○	○
垂直ジャンプ	○	×	×	○
斜めジャンプ	○	×	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

地上戦では、基本性能で述べた技を使用して戦っていく。有利な状態を維持しつつ間合いをつめるには、花蝶扇をダッシュで追いかける、ロングジャンプで跳び込む、ムササビの舞で接近するなどの方法がある。

花蝶扇をダッシュで追いかけるのは特に有効。もし相手が花蝶扇を攻撃避けでよけたあとにカウンター攻撃を出してきても、すかさずジャンプで跳び込んでいくとよい。カウンター攻撃は上方向に弱いものが多いし、空振りしてしまうと硬直が長い（ものが多い）ので、跳び込みは非常に有効なのだ。ただしこの跳び込みは、相手がカウンター攻撃を出すのを確認してからでは遅いので、先読みで跳ぶことになる。

ロングジャンプは、相手との間合いが画面端と端ぐらいまで離れている時に使用する。おもに相手が間合いを離して飛び道具を連発してきた時に使用することになる。特にハイデルンなどにはこれを使わないとまったく近づけなくなってしまう。重要なテクニックなのでぜひ覚えておいて欲しい。花蝶扇を撃ってからのロングジャンプも有効だ。


飛び道具にはロングジャンプ

ムササビの舞は基本的にジャンプしてすぐに出す。この方が相手に反応されにくいし、相手の足元付近に当たるのでガードされても反撃を受けず、次の行動の優先権を得ることができる。近距離からジャンプして相手を跳び越えてから出すという戦法もある。これには相手はなかなか対応できないだろう。


跳び越してから出して奇襲しよう

うまく接近することができたら、そこからも多くの選択肢がある。おもなものは続けて攻める、攻撃避けをしてみる、昇り強キックを出すといったところだ。

続けて攻める際には、しゃがみ弱パンチやしゃがみ強キックの他にしゃがみ強パンチも使える。非常に早い技だし判定も強いので、相手の技に負けてしまうことはまずない。キャンセルで龍炎舞を出す連係が有効だ。

ただし、毎回続けて攻めていこうとすると無敵必殺技やカウンター攻撃で返されてしまうことがあるので、ほどほどにしておこう。

攻撃避けは、相手が反撃しようとして技を出してきた時に使う。もし相手の技を空振りさせることができたらカウンター攻撃を出そう。読まれると投げられてしまうことがあるが、比較的安定して使っていける。


ここからカウンター攻撃を出す

昇り強キックは相手のしゃがみガードを蹴ることができる。バックジャンプで当てることもできるが難しいので前ジャンプで狙おう。この場合、その後ボーっとしていると着地までの間がスキだらけなので、キャンセルでムササビの舞を出すとよい。


昇り強キックは下ガード不能

カウンター攻撃もうまく使いたい。相手に攻め込まれた時に使用するだけでなく、こちらの攻めの中にも織り込んでいこう。遠距離立ち弱パンチなどで押していくと相手は心理的にカウンター攻撃を出したくなるので、それをさらにカウンター攻撃で返す、などしていくとハイレベルな攻防が楽しめる。カウンター攻撃からはキャンセル龍炎舞や超必殺忍蜂が連続技になるので積極的に狙いたい。

パワーMAX時の切り札としてガードキャンセル超必殺忍蜂がある。相手に固められている時に特に有効で、一度ガードした後に→↙とレバーを入れて、↙に入れたまま次の攻撃をガードし、そこから→+BCで出せる。出かかりが無敵なので相手の攻撃につぶされるようなことはまずない。ドンドン狙っていこう。

レバーを→↙と入れながら相手の方に歩いていき、相手が手を出してきたらそれをガードして→+BCでガードキャンセル、というズルい手もある。


ガードキャンセルで出すのも有効



タクマ・サカザキ

攻略／T-DEN



基本性能

リョウ、ロバートのような無敵対空技はないが、必殺技は一通りそろっているので、使い勝手はいい。

タクマもリョウやロバートと同様、しゃがみ強キックにキャンセルをかけて虎煌拳を出していく戦法が有効。

ジャンプ昇り強キックはしゃがみガード不能なので、しゃがみ弱キックで相手のガードを下げてから出したり、強の飛燕疾風脚のあとの追い打ちとして使うといいだろう。

近距離立ち弱キックは立ちガード不能技なので、当てることができたらキャンセルで翔乱脚（コマンド投げ）を入れることができる。うまくジャンプ昇り強キックと使い分けることによってこの技の価値が出てくる。

ふっ飛ばし攻撃は近距離立ち強パンチに似た技なので、リーチが短く空振りする時が多いので注意が必要。

飛び道具の虎煌拳は適当に出すだけではすぐに跳び込まれてしまうので、距離をとって強弱を使い分けて出したり、前述した通りしゃがみ強キックにキャンセルをかけて出すのが基本だ。

飛燕疾風脚はガードされた時のスキがあまりなく、強のは当てたあと、空中にいる相手に追い討ち攻撃を入れることができる。

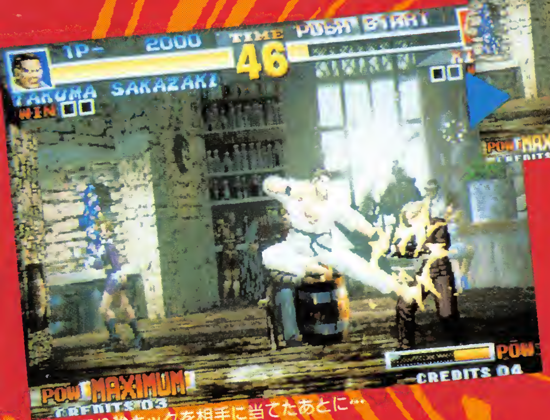
覇王至高拳はリョウ、ロバートに比べて多少スキが小さいのが特徴。それ以外の性能は同じなので、他の2人よりは使いやすい。

翔乱脚は（コマンド投げ）は間合いは狭いが、近距離立ち強パンチや近距離立ち弱キックからキャンセルをかけて出したり、着地キャンセルして使うといいだろう。

もう一つの翔乱脚（移動投げ）はガードされてしまうとかからないが、攻撃避けをしている相手を投げることができる。弱の虎煌拳を追いかけて出したり、強パンチからの連続技に使うなど使用頻度は高い。また、ガードされると相手の目の前で止まるので、



着地後に翔乱脚を入れる



昇り強キックを相手に当てたあとに…

対CPU戦攻略

まず最初にいえるのはタクマも含めた極限流チーム3人の攻撃パターンに似たものが多いということ。これはCPU戦と対人戦にもいえることだ。3人の攻略に重なってしまう部分もあると思うが、そこのところは勘弁してほしい。

まずは相手の攻撃を避けつつ、パワーをこまめにため続ける。めでたくMAXになったら、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→前ジャンプ昇り強キック→着地キャンセル翔乱脚（コマンド投げ）の連係を狙っていこう。すべての技が入れば一気に体力ゲージ満タンの状態から赤く点滅するまで減らすことができる。すべてが入らなくても、翔乱脚だけで体力ゲージの3分の1は減らすことができる。これを繰り返せば勝つことは難しくないだろう。

また、しゃがみ弱キック→しゃがみ強キックキャンセル弱の虎煌拳→すぐに飛燕疾風脚のためを作り硬直がとけたら弱の飛燕疾風脚→しゃがみ弱キックと繰り返し、CPUを固めてしまうことができる。

この他、スタート時の間合いよりやや近い場所から跳び込んで連続技を狙おう。狙う連続技は、ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチキャンセル強の飛燕疾風脚→追い打ち攻撃を入れれば相手は気絶する。その気絶した相手にもう1セット入れるか、パワーゲージが半分以上たまっていた場合はMAXまでためて龍虎乱舞を叩き込んでK・Oしよう。



跳び込むといえば強キック

また、体力ゲージが赤く点滅している時も同じだ。

相手が近づいてくるのを待ってしゃがみ強キックを出し、キャンセルで虎煌拳を出そう。この繰り返しだけでOK。しゃがみ強キックが当たった場合はダウンするので、起き上がりを狙って連続技を入れる。

画面の端から端ぐらいの間合いで、弱の虎煌拳や弱の覇王至高拳の間にためを作り、相手が攻撃避けや垂直ジャンプをしたら、弱の飛燕疾風脚を出して飛び道具を追いかけるようにすると、結構当たってくれる。もしその時、相手がこちらにジャンプしてきたら、飛燕疾風脚を出さずに少し前進してしゃがみ強キックで攻撃するのが有効だ。

画面の端と端ぐらいの間合いで弱の虎煌拳、または弱の覇王至高拳を出し、相手が攻撃避けをした場合は翔乱脚（コマンド投げ）で飛び道具を追いかける。翔乱脚は攻撃避けをした相手に入るのでこれを繰り返そう。また、消極的な戦法だが突進系の必殺技を持っているキャラが相手の場合、ガードして反撃するのもいい。

ボスの一人、柴舟に対する攻略法だが、スタート直後、相手に向かって跳び込んで強キックを出し、当たったら連続技を狙おう。ガードされたら、しゃがみ弱キックキャンセル弱虎煌拳を出し、よけられた場合はしゃがみ強キックを出して転ばせよう。そして、素早くバックダッシュして間合を離し、弱の覇王至高拳を連発するパターンへもっていこう。



弱の覇王至高拳を連発しよう

ラスボスのオメガルガールに対しては極限流チーム3人の攻略法はまったく同じだ。まず、ゴッドプレスに注意しつつパワーをため、烈風拳などの飛び道具を攻撃避けでよけよう。ガードするとかなり体力をけずられてしまうので、確実によけるようにしたい。そして、ルガールがスタート時の間合いくらいになったら、しゃがみ弱キックをポンポンと連打しないように出すと、ジェノサイドカッターを空振りしてくれることがあるので、しゃがみ強キックか飛燕疾風脚を叩き込もう。



しゃがみ弱キックで技を誘う

技コマンド

虎煌拳 ↓↘→+AまたはC	飛燕疾風脚 ↙ため→+BまたはD
翔乱脚（コマンド投げ） →↘↓↙←+B	翔乱脚（移動投げ） →↘↓↙←+D
暫烈拳 →↘↓↙←+AまたはC	覇王至高拳 →←↙↓↘→+AまたはC
一本背負い投げ →または←+CまたはD	龍虎乱舞 ↓↘→←→+AC

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	-	-	-	-
斜めジャンプ	-	-	-	-
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	-			
カウンター攻撃	○			



強の飛燕疾風脚のあとに…



暫烈拳などで追い打ちしよう



翔乱脚であとを追いかける

反応が遅れてガードしつづけているようなら、投げを狙ってもいい。立ちとしゃがみを分別するなら、立ちガードの場合は近づいて近距離立ち弱キックを当ててキャンセル翔乱脚、もしくはしゃがみ強キック。しゃがみガードしているようならばバックジャンプ昇り強キックを当てていけばいいだろう。

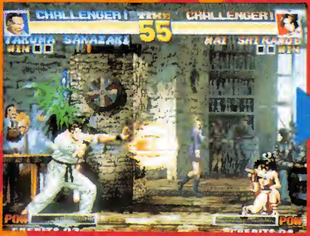
暫烈拳はリョウのように強パンチからの連続技に使ったり、強の飛燕疾風脚のあとの追い討ちなどに使っていこう。龍虎乱舞はリョウ・ロバートに比べ出るのが早いので、他の2人よりは使いやすく、連続技に組み込んでも威力は絶大なので、積極的に狙っていきたい。

連続技はジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル強の飛燕疾風脚→さまざまな追い討ち攻撃（虎煌拳などが強力。体力を半分以下にし、相手が気絶することがある。今回は追い討ちに暫烈拳を使っても気絶することがある。

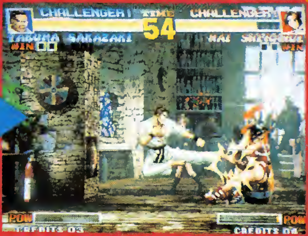
対人戦攻略

タクマをふくむ極限流チームは3人とも似た技が多いので、共通の戦法を紹介していこう。

まず、弱の虎煌拳を出す。この間にレバーをしゃがみガード方向に入れる習慣をつけよう。こうすることによって飛び道具の硬直が終わったあと、飛燕疾風脚を出すことができるので、飛び道具を追いかけるように、弱の飛燕疾風脚を出すようにする。



まず弱の虎煌拳を撃ち…



追いかけるように弱の飛燕疾風脚を出す

脚を出す。ただし、相手も常にガードしているわけではなく、攻撃避けてこちらの技をよけたり、跳び込んできたりするので、この辺は読みあいになる。

こちらも弱の虎煌拳→弱の飛燕疾風脚だと思わせといて、弱の虎煌拳を2発を撃ってから弱の飛燕疾風脚を出したり、弱の虎煌拳を撃ったあとに相手が近ければ通常のジャンプ、遠ければロングジャンプで跳び込むのも効果的だ。こんな風にパターンが一定にならないように途中でトリッキーな動きをするといいだろう。

また、相手が弱の飛燕疾風脚をガードしたあとにしゃがみキック系などの下段技で反撃してくるようなら、昇り強キックで対処できる。

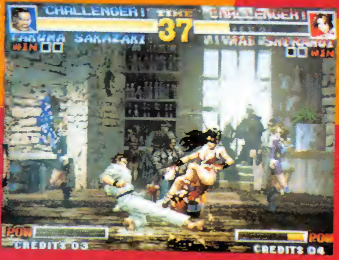
相手の飛び込みはしゃがみ強パンチで迎撃できるが、早めに出す必要がある。反応が遅れたらガードが無難だ。

タクマには空中必殺技や無敵対空技がないため、相手に跳び込ませないように攻め続けるのが基本。そのため他の2人と比べると弱いように感じるが、ほとんどのジャンプ攻撃はしゃがみ強パンチで迎撃できるし、強力な連続技で相手を気絶させ、もう1セット入れてしまうと死亡に持っていける。万が一気絶しなくても、相手の起き上がりにしゃがみガード不能の昇り強キックを重ねよう。さらにバックジャンプと前ジャンプを使い分けるとさらに効果的だ。

ただし、相手に読まれてしまうとジャンプ強キックのあとに反撃されてしまうが、相手が何もしないようなら着地キャンセル翔乱脚（コマンド投げ）を出そう。相手が空中で落してこないかぎり入る。

また、起き上がりをしゃがみ起き上がりには昇り強キック強キックと昇り強キックを使い分けるとかなり凶悪な2択攻撃になる。

タクマは強力な連続技で相手を気絶させれば勝ちが確定する、究極の一発屋キャラだ。



使い分けが勝負の分かれ目



ヒットすれば相手はダウンするので、再び虎煌拳から同じことを繰り返すか、起き上がりに跳び込んで連続技を叩き込もう。

ガードされた場合は後ろに跳ね返らないので、しゃがみ弱キック（当てるかガードさせる）を連打し、しゃがみ強キックにつないでキャンセル虎煌拳を撃ち、再び飛燕疾風



跳び込まれたらしゃがみ強パンチで迎撃する

リョウ・サカザキ

攻略／T-DEN



基本性能

リーチの長い通常技、無敵対空技、超威力の超必殺技がそろっており、バランスのとれた使い勝手のいいキャラだ。しゃがみ強キックはリーチが長いうえ出るまでが早く、キャンセルをかけることも可能。キャンセル虎煌拳を出していく戦法が有効だ。

しゃがみ弱キックは連打がきき、近距離立ち弱キックから、この技に、さらにこの技からしゃがみ強パンチへと連続でつなぐことができる。

リョウのふっ飛ばし攻撃は背の低い相手がしゃがんでいても当てることができ、パワーMAX時だと体力ゲージの3分の1程度を減らすことができる。

カウンター攻撃は近い間合いでヒットすれば、キャンセル極限流連舞拳につなげることができる。ただ、少しでも離れていると空振りしてしまうので、そんなときはキャンセル虎煌拳で妥協しよう。

特殊技の氷柱割りはしゃがみガード不能技なので、しゃがみ弱キックなどで相手にしゃがみガードを意識させてから使おう。技の先端を当てるように出していけばつぶされることは少ない。

飛び道具の虎煌拳は、適当に出しても跳び込まれて反撃されやすい。距離をとって強弱を使い分けて出したり、通常技キャンセルから出していくといい。しゃがみ強キックの先端をガードさせて弱の虎煌拳を出せば、相手が跳び込んできても虎砲が間に合う。また、キャンセルで強の虎煌拳を出すと、相手が跳び込もうとしてもヒットするので対戦、対CPUともに有効。うまく使っていこう。

虎砲は対空技として使っていこう。引きつけて出せば一方的に負けることはない。その他にも、連続技、ガードキャンセル、相手の技に対するカウンターとしても使っていける。強だと2発目が当たらないと相手がダウンしないため、おもに弱を使うようにしたい。


しゃがんでいても当たる


この技から虎煌拳につなげる

対CPU戦攻略

極限流チームの3人は強力な連続技を持っているので、多少強引に攻めていこう。

まず、スタート直後の間合いよりやや近い間合いから、跳び込んで連続技を狙っていく。ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚が入れば相手は気絶するので、もう1回連続技を入れるか、パワーゲージが半分以上たまっていればパワーをMAXにして龍虎乱舞を叩き込んでやろう。

相手が近づいてくるのを待ってしゃがみ強キックを出し、キャンセルで虎煌拳を出す戦法も非常に有効。しゃがみ強キックが当たった場合は相手が倒れるので、起き上がりに連続技を狙うのもいい。

画面の端と端くらいの間合いで弱の虎煌拳を出し、すぐに飛燕疾風脚のためを作る。この時、相手が虎煌拳を攻撃避けや垂直ジャンプでかわしたら、弱の飛燕疾風脚を出すとよく当たってくれる。こちらにジャンプしてきたら、飛燕疾風脚を出さずに少し前進してしゃがみ強キックで攻撃しよう。これらは、極限流チーム3人の共通の戦法なので覚えておこう。

相手が近づいてくるのを待ち、弱の虎砲を出すと当たってくれることが多い。たまに反撃されることもあるので、体力に余裕がある時に使っていこう。

あまり確率はよくないがスタート時より離れた間合いで虎煌拳を出し、相手をこちらに跳び込ませて弱の虎砲を当てるという、跳ばせて落とすパターンや、突進型の必殺技をガードして反撃するという消極的な戦法も織りまぜて闘っていこう。

ボスキャラの1人、柴舟に対してはスタート時より近い間合いでしゃがみ弱パンチを出して百八式・闇払いを誘う。そして、百八式・闇払いを誘うことができたら、跳び込んで連続技を入れよう。

また、画面の端と端の間合いで、弱の覇王翔吼拳を出すとよく当たってくれる。この他、しゃがみ強キックの先端を相手にガードさせ、キャンセルで弱の虎煌拳を撃ち、これもガードされたら弱の覇王翔吼拳を出そう。かなりの確率で当たってくれる。

柴舟の四百弐拾七式・神懸は、しゃがみガード不能なので必ず立ちガードすること。

オメガルガールに対する攻略パターンを説明しよう。

まず間合いを離し、ゴッドプレスに注意しながらパワーをためる。相手が烈風拳、カイザーウェーブを撃ってきたら攻撃を避ける。そして、ルガールとの間合いがスタート時くらいになったら、しゃがみ弱キックをポンポンと出すと（連打してはいけない）、ジェノサイドカッターを空振りしてくれることがあるので、しゃがみ強キックか飛燕疾風脚を入れよう。


連続技はジャンプ強キックから


まず弱の虎煌拳を撃ち…


弱の飛燕疾風脚で追いかけると当たる


しゃがみ弱キックで技を誘う


弱の覇王翔吼拳を撃って攻撃する


対空技をつぶすことができる

技コマンド

虎煌拳 ↓↘→＋AまたはC	飛燕疾風脚 ↙ため→＋BまたはD
虎砲 →↓↘＋AまたはC	覇王翔吼拳 →←↙↓↘→＋AまたはC
暫烈拳 →↘↓↙←＋AまたはC	空中虎煌拳　ジャンプ中↓↘→＋AまたはC
極限流連舞拳 接近して←↙↓↘→＋C	巴投げ →または←＋CまたはD
氷柱割り →＋C	龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←＋C

飛燕疾風脚はガードされた時のスキが大きいので、弱の虎煌拳を追いかけるように弱で出し、先の方を当てるようにするといい。強だとかなりのダメージを与えることができるので、連続技に組み込んでいこう。

覇王翔吼拳は相手の飛び道具を消して貫通するという利点があるが、スキが大きいので、離れた間合いでの飛び道具の撃ち合いの時に使っていくといい。

空中虎煌拳は、ジャンプ攻撃をすると見せかけて出して対空技をつぶしたり、ダッシュ中に出して相手を惑わせたりとフェイント的要素が多い。強で出すと着地が遅くなるので弱をメインに使っていこう。

極限流連舞拳はダッシュから着地キャンセルで出そうとすると、覇王翔吼拳に化けてしまうので、連続技専用の技といえる。入ったあとは追い討ちが可能で、虎砲で追い討ちすると乱舞のようでかっこいい。

暫烈拳は強パンチからの連続技として使っていくか、極限流連舞拳からの追い討ちとして使う。

龍虎乱舞は今回も空中で出すことができるが、やはりガードされてしまうので、相手をびびらせるぐらいにしかならない。使い方としては、気絶した相手に入れたり、中段飛び道具を先読みして当てるなどがある。非常に威力が大きく、一発逆転が狙えるので積極的に狙いたい技だ。

連続技としては、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚が強力。相手の体力を半分以下にすることができ、気絶も確定。ダメージ重視なら、(裏回り)ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳→弱虎砲がいい。そのほか、近距離立ち弱キック→しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚、というのもある。


すり抜けて攻撃できる

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	×	×	○	×
斜めジャンプ	×	×	○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

対戦時において極限流の3人には共通のパターンがある。とりあえず、どれも外すことのできないものばかりなので、タクマのところでも書いたがここでも説明しよう。

まず弱で虎煌拳を撃つ。この間にレバーをしゃがみガード方向に入れてためるようにする。そして、虎煌拳を追いかけるように弱の飛燕疾風脚を出そう。うまく相手にヒットしたら相手はダウンするので、先程のパターンを繰り返すか、相手に跳び込んで連続技を狙ったりしよう。


虎煌拳を飛燕疾風脚で追いかける


これはリョウの基本的な戦法だ！

ガードされた場合は後ろに跳ね返らないので、しゃがみ弱キック(当てるかガードさせる)を連打し、しゃがみ強キックにつないでキャンセル虎煌拳を撃ち、再び飛燕疾風脚を出す。ただし、相手も常にガードしているわけではなく、攻撃避けでこちらの技をよけたり、跳び込んできたりするので、この辺は読みあいになる。

こちらも弱虎煌拳→弱飛燕疾風脚だと思わせといて、弱の虎煌拳を2発を撃ってから弱の飛燕疾風脚を出したり、弱の虎煌拳を撃ったあとに相手が近ければ通常のジャンプ、遠ければロングジャンプで跳び込むのも効果的だ。こんな風にパターンが一定にならないように途中でトリッキーな動きをするといいだろう。

この他、前ジャンプかバックジャンプから空中虎煌拳を出したり、前ジャンプから着地キャンセル虎砲や投げを狙うのも有効。これに、覇王翔吼拳を混ぜていくと、飛び道具の撃ち合いになった時に、相手の飛び道具を打ち消して相手に命中することもあるので、より実戦的だ。

また、相手が弱の飛燕疾風脚をガードしたあとに反撃をしてくるようなら、弱の虎砲を出していこう。虎砲は出がかりに無敵時間があり、判定も非常に強いので対空技としてだけではなく、相手の技にカウンターで当てることができる。


無敵の虎砲が敵をつらぬく

これ以外にも、しゃがみ強キックの先をガードさせて弱の虎煌拳を出す戦法も有効だ。この時、もし相手が跳び込もうとしても、弱の虎砲で落とすことができる。また、強の虎煌拳を出せば相手が跳び込む前に当たるので、跳び込みを防ぐことが可能だ。




スキの小さい虎煌拳で固めていく

しゃがみ強キックは、必ずキャンセル必殺技につなげ…

ロバート・ガルシア

攻略／T-DEN



基本性能



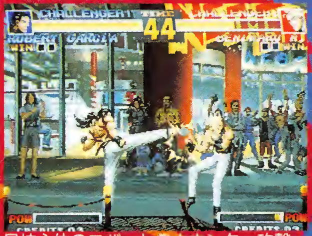
リーチの長いしゃがみ強キック

リョウと比べてしまうと全体的に技のリーチは短いが、必殺技が一通りそろっているので、使い勝手が悪いということはない。まずは通常技から説明していこう。

しゃがみ強キックはリーチがあり、キャンセルもかけることができるので、龍撃拳につなげるのが基本。

しゃがみ弱キックは連打ができるようになったが、密着した状態からでも3発までしか入らない。しゃがみ弱キックからしゃがみ強キックは連続ヒットにならないが、1つの連係技として使っていくといいだろう。

ふっ飛ばし攻撃は少し前に移動しながら蹴りを出すので、しゃがみ強キックよりもリーチがある。がしかし、しゃがんでいる背の低いキャラには当たらず、空振りしてしまうので注意が必要。しかし、この現象を逆に利用してわざと空振りし、投げや極限流連舞脚を狙っていくのもいいだろう。



足技主体のロバートのカウンター攻撃

カウンター攻撃はキック技なのでリーチがあり、相手との距離が近い時に入った場合は、極限流連舞脚や龍牙につなげることができる。しかし、相手との距離が離れてしまうと空振りしてしまうので、そんな時はキャンセル龍撃拳で妥協しよう。

龍撃拳は、やはり適当に出すだけでは跳び込まれてしまうので、距離をとって強弱を使い分けて出したり、しゃがみ強キックにキャンセルをかけて出そう。

龍牙はリョウの虎砲に比べると横へ伸びながら出るので当たりやすい。引きつけてから出せば出かかりに無敵があるので、対空技として使っていける。おもにスキの小さい

対CPU戦攻略

極限流チームは、必殺技の種類や質と同様に攻略法もほぼ同じ。ロバートのCPU戦も例外ではなく、ほかの2人と同じようなことを書いてしまうが、そこはそれ確実性を高めるためのステップだと思って勘弁してほしい。まずはいくつかのパターンを説明していこう。

ロバートはカウンター攻撃のリーチが長く強いので、相手が近づいてくるのを待ち、この技を相手に当てたあとキャンセルをかけて弱の龍撃拳を出す。再び相手が近づいてきたらこれを繰り返そう。ただたまに跳び込んでくる時もあるが、龍牙で迎撃しよう。また、パワーゲージをためながら、このパターンを実行すればさらに効果的だ。



まずは、リーチの長いカウンター攻撃



キャンセルをかけて弱の龍撃拳を撃つ

スタート時の間合いで垂直ジャンプをしたあと強の飛燕龍神脚を出す。当たると相手は必ずダウンするので、再びスタート時の間合いからパターンを繰り返そう。ガードされた時は、相手が跳び込んできた時と突進型の必殺技を出してきた場合は龍牙を当てる。飛び道具を出してきた場合は、攻撃避けをするか跳び込んでいくといいだろう。また、地上でボーッとしている相手には、飛燕疾風脚のためを作っておき、着地と同時に弱の飛燕疾風脚を出すと当たってくれることが多い。

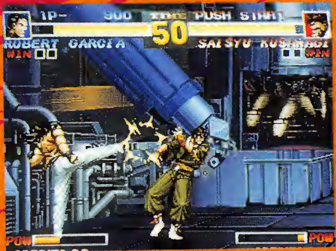


飛燕龍神脚が見事に命中

相手が近づいてくるのを待ち、しゃがみ強キックキャンセル龍撃拳を出そう。この繰り返しだけでOK。しゃがみ強キックが当たった場合は相手は倒れるので、起き上がりに跳び込んで連続技を狙ってもいいだろう。

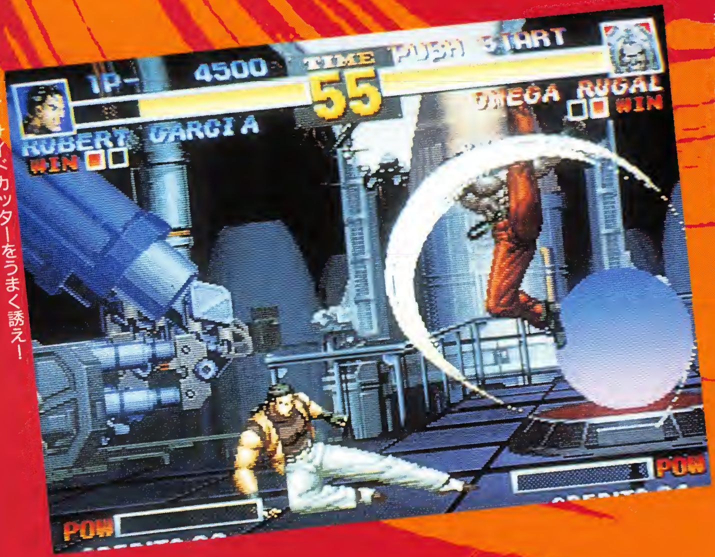
画面の端と端ぐらいの間合いで弱の龍撃拳や、弱の覇王翔吼拳を出してすぐに飛燕疾風脚のためを作る。相手が攻撃避けや垂直ジャンプをしたら、弱の飛燕疾風脚を出し飛び道具を追いかけるようにすると、よく当たってくれる。もし、相手が前ジャンプをした場合は飛燕疾風脚を出さずに少し前進してしゃがみ強キックで攻撃するといい。

ボスキャラの一人、柴舟に対しては、パワーをためつつ柴舟が近づいてくるのを待ち、カウンター攻撃キャンセル弱の龍撃拳を繰り返せば大丈夫だろう。また、相手が跳び込んできたら龍牙で反撃すること。



若さと足の長さなら圧勝！

オメガルガールに対する攻略法は、極限流チーム全員が同じになってしまうが、とりあえず説明していこう。まず、ゴッドプレスに注意しつつパワーをため、撃ってくる飛び道具類はガードするとかなりけずられてしまうので、攻撃避けでよけよう。そして、オメガルガールとの間合いがスタート時と同じぐらいになったら、しゃがみ弱キックを連打しないようにポンポンと出す。すると、ジェノサイドカッターを空振りしてくることがあるので、しゃがみ強キックか飛燕疾風脚を入れよう。



ジェノサイドカッターをうまく誘え！

弱の方を使おう。その他、連続技、ガードキャンセル、相手の技に対するカウンター技としても使っていける。
飛燕疾風脚はガードされるとスキが大きいので、弱の龍撃拳を追いかけるように弱で出し、足の先端を当てるようにする。強は2発当てるとかなりのダメージを与えることができるので、連続技に使っていくといい。
覇王翔吼拳は出るまでが遅いが、通常の飛び道具を打ち消しつつ、相手に当てることができるのでうまく使おう。
飛燕龍神脚はダッシュ中やキャンセルからも出せる。当たると相手はダウンし、もしガードされても後方に跳ね返るので反撃を受けにくい。ジャンプ攻撃と見せかけて出したり、ダッシュ着地キャンセルで出すと空振りし、相手の目の前に降りるので、そこから投げを狙う時に使える。
幻影脚は強パンチ（裏回りからの連続技なら可能）やカウンター攻撃からキャンセルで出しても連続技にならない。しかも、リョウのように極限流連舞脚からの追い打ちにも使いにくい。唯一、弱攻撃からならキャンセルで連続技になる。
極限流連舞脚はリョウのものとは違い、ダッシュ着地キャンセルで出すことができる。また、入ったあとの追い討ちは、近い間合いで入ったなら強の飛燕疾風脚で決まり。体力ゲージ半分弱を奪える。間合いが遠かったら（裏回りからの連続技で、相手が後ろ向きで食らったときも）、前ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃か、ふっ飛ばし攻撃がいいだろう。
龍虎乱舞の使い方だが、やはり気絶した相手ぐらいしか確実に決めるのは難しい。しかし、その一発の威力は魅力なので積極的に狙いたい。
連続技は、ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル強の飛燕疾風脚。体力を半分以下にすることができ、気絶も確定の連続技。
裏回り強キック→立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞脚→ふっ飛ばし攻撃。ロバートの連続技のなかでは一番威力のあるものだが、相手は気絶しない。

新技の極限流連舞脚を入れたら





さらに強飛燕疾風脚につながる

技コマンド

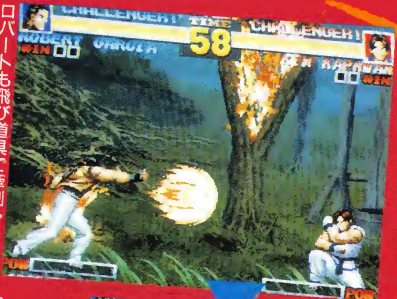
龍撃拳 ↓↘→+AまたはC	飛燕疾風脚 ↙ため→+BまたはD
龍牙 →↓↘+AまたはC	覇王翔吼拳 →←↘↓↙→+AまたはC
幻影脚 →↘↓↙←+BまたはD	飛燕龍神脚 ジャンプ中↓↙←+Bまたは
極限流連舞脚 接近して←↙↓↘→+D	首切り投げ →または←+CまたはD
龍虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←+C	

キャンセル表

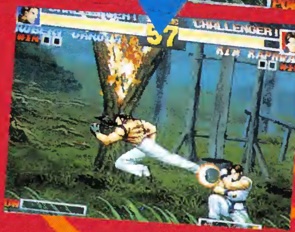
	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	×／×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	○	○
垂直ジャンプ	×	×	×	○
斜めジャンプ	×	×	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

ロバートの対戦攻略も基本的には他の2人と同じ。まあ、パターンを覚えるのが楽といえば楽なのだが。まずは基本となるパターンを説明しよう。
まず、弱で龍撃拳を撃ち、硬直している間に飛燕疾風脚のためを作っておく。そして、硬直が解けたらすぐに龍撃拳を追いかけるように弱の飛燕疾風脚を出そう。飛燕疾風脚がヒットしたら相手はダウンするので、再び龍撃拳を撃ってパターンに持っていったり、相手の起き上がりを狙って強力な連続技を決めよう。逆にガードされた時は後ろに跳ね返らないので、ある程度出るのが早く、連打のきくしゃがみ弱キックをガードさせ、そのまましゃがみ強キックキャンセル龍撃拳を出そう。

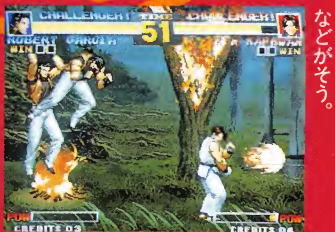


ロバートも飛び道具で牽制し…



飛燕疾風脚につなぐのが有効

その後、再び龍撃拳を追いかけるように飛燕疾風脚を出す（しゃがみ強キックキャンセル龍撃拳を撃ったあとすぐにためる）かどうかを決めることになる。しかし、相手も常にガードしているわけではなく、攻撃避けをしたり、こちらに跳び込んできたりするので、この辺は読み合いになってしまうだろう。
このように一定のパターンを繰り返すのもいいが、ある程度攻めているとパターンを読まれてしまうので、途中でフェイントを混ぜた方が攻撃に幅ができる。例を挙げると、弱の龍撃拳から飛燕疾風脚の連係技を出すと思わせといて、龍撃拳を2発撃ったり、相手との距離を考えて遠ければロングジャンプ、近ければ通常ジャンプで跳び込んで攻撃、などがそう。



ロングジャンプは確実にマスターしよう

跳び込んだ時はジャンプ攻撃ではなく、飛燕龍神脚を出すのも有効。この技は相手が地上にいる時に必ず使用すること。ガードされても跳ね返るし、当たればダウンさせることができる。弱と強で角度を変えることができるので、相手を惑わすこともできる。しかも、ジャンプの方向や位置、昇り、降り、ダッシュ中、通常技キャンセルと出せる場面が多いのでジャンプ強キックと使い分けて効果的に狙っていくといいだろう。また、前ダッシュして、着地キャンセル龍牙や極限流連舞脚、もしくは投げなどを織りまぜていけば、攻撃のパターンにも幅ができる。
覇王翔吼拳はやはり、飛び道具の撃ち合いになった時、たまに織り混ぜるように狙って撃とう。
その他の戦法としては、リョウと同じで、弱の飛燕疾風脚をガードされたあとに、龍牙でカウンターを取ったり、基本通りにしゃがみ強キックをキャンセルして龍撃拳を出すのも使える。ロバートはリョウ、タクマに比べると、しゃがみ強キックのリーチが短いので、足の先端をガードさせるようにしてから弱の龍撃拳を撃つようにしよう。



不意をついてダッシュで相手に急接近し…



極限流連舞脚で相手は大ダメージ



麻宮アテナ

攻略／モリスケ

基本性能



対空にはしゃがみ強パンチが有効

アテナは動きが素早いため、通常技や必殺技にも素早くスキのないものが多い。

通常技で使えるものは、まず遠距離立ち強パンチだろう。出るまでが早いうえリーチが長く、判定も強い。パワーをMAXまでためれば相討ちになってもガンガン出していける。

遠距離立ち弱パンチも似たような使い方ができるが、弱パンチの方がスキがない分ペチペチ押していける。遠距離立ち強キックは若干戻りが遅いがリーチがあり、足元の食らい判定も消えているため、下段攻撃をかわしつつ攻撃を当てることができる。

しゃがみ強キックはリーチが短いものの判定が強いので、これにキャンセルをかけて飛び道具を撃つと効果的だろう。

通常技の対空にはしゃがみ強パンチがあり、下方向に強いジャンプ攻撃以外は返すことができる。

アテナのふっ飛ばし攻撃は出るのが早く判定も強いが、リーチは短いので弱パンチや強パンチでペチペチ押したあとの締めとして出し、キャンセルサイコボールアタックなどにつなげよう。

特殊技のフェニックスボムだが、今イチ使いどころがない。ヒットした時に、「ポヨン！」とナイスな音が聞けるぐらいだろう（笑）。

必殺技は超能力者らしい技ばかり。サイコボールアタックは出るまでが遅く、出たあとのスキが小さい飛び道具で、遠距離で出したあとダッシュで追いかけたりする使い方が有効。

サイコリフレクターは飛び道具を跳ね返すことができるのだが、出るまでが遅いので跳ね返しにくい。見てから出すのではなく、相手が飛び道具を撃つと読めた時に出すといいだろう。この他、起き上がりに少し離れて重ねれば相手の動きを封じることも可能。

フェニックスアローはアテナの要ともいえる技で、ダッシュからの奇襲やサイコボー

対CPU戦攻略

アテナにはこの戦法を繰り返していれば勝てる！というようなパターンはないものの、返されにくいパターンを数多く持っているので、それらを説明していこう。

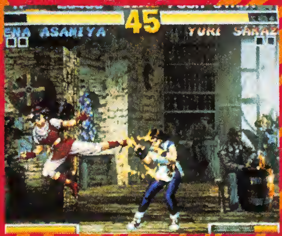
まず最初に挙げるのは、相手に接近しながら遠距離立ち強パンチの先を当てていくパターン。パワーをMAXまで



立ち強パンチの先端を当てる

ためてから当てていくと非常に有効だ。前半のステージではゴリゴリ押していくだけでもヒットするが、後半になってくると適当に出しているだけではガードされてしまうし、反撃も受けやすい。

後半ステージではこちらから接近せずにしゃがんで待ち、近づいてきた相手に遠距離立ち強キックを置いておくようなタイミングで出すとヒットしやすい。遠距離立ち強パン



立ち強キック置くように出す

チでも構わないが、強キックの方がリーチが長い分ヒットしやすいのだ。

他のパターンとしては、弱フェニックスアローをガードさせてからすぐに投げるというものがある。ただし、少しでもタイミングがズレてしまうと投げられたり、反撃を受けてしまうので気をつけよう。

この他、相手をダウンさせた時にシャイニングクリスタルビットを出せる状態ならば、起き上がりに重ねておこう。



起き上がりに重ねるのが基本



離れて立ち強パンチを当たらないように出す

ガリガリけずれるうえ、ヒットする可能性も高いので非常に使える。

この色々なパターンを組み合わせて闘えば、ボスキャラまでたどりつけるだろう。最初に闘う柴舟だが、こいつには必ず勝てるパターンがあるので安心。離れて立ち強パンチを当たらないように出していると、柴舟は反応して百式・鬼焼き、百八式・闇払い、四百弐拾七式・神懸、ジャンプ攻撃のいずれかをしてくるので、うまく迎撃していこう。

百式・鬼焼きを出した時には立ち強パンチでダメージを与え、百八式・闇払いは攻撃避けで回避しよう。四百弐拾七式・神懸を出された場合、ガードしてしまったのなら立ち強パンチを入れ、うまく攻撃避けでかわせたら投げよう。

この時、シャイニングクリスタルビットが出せるのなら、すかさず出してダメージ量を増やそう。最後にジャンプ攻撃だが、強力な対空技を持っていないのでへたに手を出すと、連続技を食らって終わる可能性があるので、しっかりガードしておこう。

ラスボスのオメガルガールに対してだが、こいつに対しても非常に有効な戦法がある。まず、試合開始直後から弱のサイコリフレクターを連続して出そう。すると、勝手に跳び込んで当たったり、烈風拳やカイザーウェーブを撃ってきて、勝手に反射されて食らってくれる。反応せずに何も出してこないようなら、反応するまでひたすらサイコリフレクターを出し続けよう。サイコリフレクターをヒットさせるとダウンを奪えるので、起き上がりにも離れてサイコリフレクターを出しておこう。

この他、オメガルガールを画面端に追い込み、シャイニングクリスタルビットを連発しているだけでも充分勝つことができる。



サイコリフレクターを連発する

技コマンド

サイコボールアタック ↓↙←+AまたはC	サイキックシュート 空中でレバー下方向+CまたはD
サイコリフレクター ←↙↓↘→+BまたはD	フェニックスボム ジャンプ中↙、↓、↘+D
フェニックスアロー ジャンプ中↓↙←+AまたはC	シャイニングクリスタルビット ←→↘↓↙←↖+BC
サイコソード →↓↘+AまたはC	クリスタルシュート 超必殺技出現中に↓↙←+AまたはC
サイキックスルー →または←+CまたはD	

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	×	○	○／×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	○	×	○	×
斜めジャンプ	○	×	○	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			
カウンター攻撃	○			

ルアタックを追いかけたりするのに使える。弱で出せばガードされても反撃を受けないのだが、こちらがしゃがみ弱キックなどを出すと投げられてしまうので、ガードされた場合はバックジャンプで回避するか必殺技で回避する必要がある。

おいしい技として、弱でヒットしている最中にもう一度コマンドを入力し強パンチを押すと、途中から強で出したことに変更できるので、最後の蹴りが出てくれる。ヒットしたと思ったらすぐにコマンドを入力するのがコツ。


途中から特性の変更可能

新必殺技のサイコソードは無敵時間のない対空技と思っていい。対空技として使う時は早めに出しておけば、攻撃判定が残るのでそこに当てるように出したい。だが、はっきりいって性能が悪いので、対空に使うよりもガードキャンセル専用の技と考えた方がいいだろう。また、弱フェニックスアローの着地に投げを狙われた場合に回避するのにも使える。


無敵時間のない対空技


ガードキャンセルからはサイコソートが最適

超必殺技のシャイニングクリスタルビットは性能が大幅に上がった。弱のフェニックスアローがヒットしたあとに着地で出せば連続技にもなる（パワーMAXだと間合いが離れてしまうので連続技にならない）。ABCD同時押しで途中でやめられるのも便利。

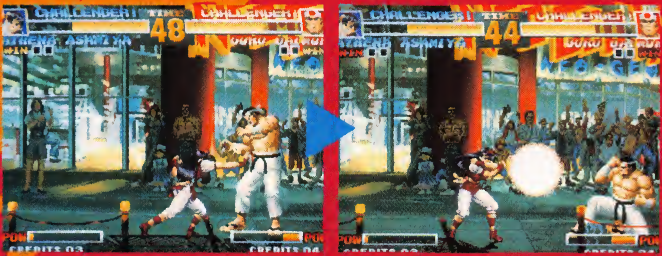
クリスタルシュートはシャイニングクリスタルビットが出現中にコマンド入力する技。シャイニングクリスタルビットをガードされたらとりあえず発射しておく、みたいな使い方で充分だろう。

アテナは使いこなせればかなり強くなる。精進しよう。

対人戦攻略

アテナは強力な対空技がないため、相手に接近して跳ばせないように攻めるのが基本。

通常技のほとんどが出るまでが早くスキがないので、立ち弱パンチに立ち強パンチを交えてペチペチ押しつつ、時折しゃがみ強キックやふっ飛ばし攻撃にキャンセルサイコボールアタックを撃つのも混ぜていこう。無敵技を持っている相手には途中で攻めるのはやめ、様子を見ることも必要だ。


時折、サイコボールを撃つ
立ち弱パンチをペチペチ出し

このように攻めている時に跳び込まれたとしても、簡単に相手の裏に回れるので、着地地点にしゃがみ弱キックを置いておき、キャンセルサイコソードの連続技でダウンを奪おう。

サイコボールアタックを撃った時はダッシュで追いかけて、相手が攻撃避けでかわすようなら投げ、ガードしているようならダッシュからフェニックスアローを出して固めよう。フェニックスアローはコマンドの性質上、昇りで出しやすい（コマンドを入力したあと斜め上にレバーを入れてジャンプし、ボタンを押す）ので、弱のフェニックスアローをガードさせたら逃げジャンプで相手の投げを回避しつつ、フェニックスアローで戻ってくる使い方もできる。この時、シャイニングクリスタルビットが出せる状態ならば着地で出しておこう。投げにきた相手にはまともに当たるし、ガードされてもけずれるうえにスキがない。


ダッシュからフェニックスアロー

これらの方法で相手をダウンさせたら起き上がりを攻めるのだが、色々な攻め方がある。まずは少し離れて弱のサイコリフレクターを重ねる方法。相手にガードさせると先に動けるので、一歩進んで再びサイコリフレクターや、しゃがみ強キック→キャンセルサイコボールアタックにつないで、こちらのペースで攻めよう。


少し離れてサイコリフレクター

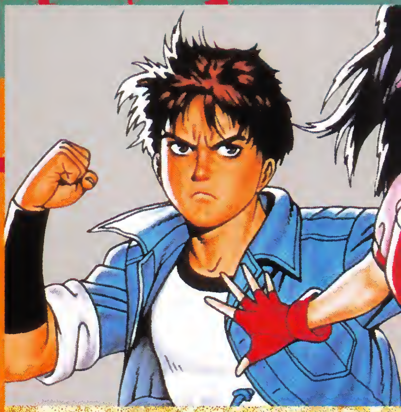
サイコリフレクターを前進しながら出す時は、コマンド入力してからレバーをそのまま右に入れっぱなしで歩いてからボタンを押すと出しやすい。コマンドの受けつけ時間が非常に長いため出すことができるというわけ。

わざと相手を跳び越して裏に回り、空中からフェニックスアローで奇襲をかける戦法も使える。この時のコマンド入力方法は逆に入力しても、普通に入力しても出る。なぜ出るのかは分からない。

体力ゲージが赤く点滅しはじめるとアテナはかなり強くなったりする。シャイニングクリスタルビットを自由自在に出せるのは意外に凄いことなのだ。弱フェニックスアローのあとにシャイニングクリスタルビットを出し、2、3回けずったらABCD同時押しで強制的に終了させ、ダッシュで近づき再びシャイニングクリスタルビット発動。毎回シャイニングクリスタルビットをやめる回数を変えたり、クリスタルシュートを混ぜたりすると、もっと凶悪なコンビネーションになること間違いなしだ。


ABCD同時押しで強制終了

ここで安全にパワーをためる方法を説明しておこう。まず通常技をキャンセルし、サイコボールアタックを撃ったあと普通はダッシュで追いかけるのだが、ここは追いかけずにためるといい。アテナは素早いので一度バックステップし、間合いを離してからためても大丈夫だろう。ちなみに前作では使えた通常投げを入れた直後にシャイニングクリスタルビットを発動させ、ダメージ量を超必殺技に置き換えてしまうという裏技は今回も健在。ただし、ダメージ量は抑えられてるみたいで、まともにヒットした時よりも明らかにダメージ量が小さい。まあ、通常投げで3分の1も減ること自体凄いので仕方がないか。



椎　拳崇

攻略／モリスケ

基本性能

性能のいい飛び道具と無敵対空技を持っているので、いわゆる「跳ばせて落とす」的な闘い方ができる。しかも、基本技もそろっているので、どのような間合いであろうと充分闘うことができる。

使いやすい通常技の中にしゃがみ強キックがある。出るまでが若干遅いものの充分リーチがあり、キャンセルもかかるので非常に使える。



背丈のわりにリーチの長いしゃがみ強キック

今回から新たに加わった遠距離立ち強キックは、立ち弱キックと軌道が同じだ。また、出るのが早く空振りしてもスキがない。リーチもかなりのものなので中距離戦で活躍する。ただ、足元がお留守なのでしゃがみキック系には負けてしまう。



多用する遠距離立ち強キック

パンチ系では遠距離立ち強パンチにキャンセルがかかるようになっているが、リーチが短いのであまり使い道はなさそう。一応、当たる間合いでキャンセル強龍連牙を出せば連続技になる。

特殊技の虎撲手は出るまでが遅いが、しゃがみガード不能技だ。しかもリーチがあるので、相手の起き上がりに手の先を重ねるようにすれば決まりやすい。後旋腿もしゃがみガード不能だが、虎撲手よりも出るのが早いので使い勝手はこちらの方が上。しかも、足元の食らい判定がなくなるので、相手のしゃがみキック系の技を跳び越えつつヒットさせることができる。ガード



足元の判定がなくなる虎撲手

対CPU戦攻略

最初から最後までほとんどのキャラに通用するパターンとして、遠距離立ち強キックの先端を当てるように出すというものがある。結構簡単に当てていくことができるのだが、後半のステージになってくると適当に出しているだけではガードされてしまう。うまくヒットさせるコツとして、こちらからは近寄らずに相手が接近してくるまで待機し、ちょうど立ち強キックの先端が当たるようなタイミングで技を置いていくようにするのがポイント。



足の先端を当てるように出す

このパターンが効かない相手（アテナや舞など）には、立ち強キックではなくしゃがみ強キックを使い、立ち強キックと同様に先端をガードさせてからキャンセル超球弾を出そう。そして、超球弾を撃った直後に歩いて追いかけると、こちらに跳び込んでくるか、攻撃避けもしくは垂直ジャンプでかわすので、跳び込んできた場合は龍顎砕で落とし、攻撃避けか垂直ジャンプでかわされた場合は、戻り際にしゃがみ強キックからキャンセル超球弾を重ねるようにすればOKだ。

どちらのパターンにもいえることだが、パワーをMAXまでためてからはじめた方が勝率が上がるので、スタート直後はとりあえずパワーをためるのが先決だ。

この2つのパターンを使っていけばボスキャラまでたどり着くことができるはず。

まず最初に出てくる柴舟だが、こいつにはこれまで使ってきたパターンがまったく通用しない。はっきりいって強いのだ。柴舟には専用のパターンを作成したので詳しく説明していこう。スタート直後かそれ以上に離れた間合いから立ち強パンチを連打すると、百式・鬼焼き、百八式・闇払い、四百弐拾七式・神懸、跳び込みのいずれかを誘えるので、これらの技を返そう。

ただし、開始直後はバックステップで間合いを離してからパワーをためた方がいいだろう。柴舟の攻撃力は半端ではないので、こちらもパワーを上げておかないと戦力的に不利なのだ。

パワーがたまったならば相手をよく見ながら立ち強パンチを出して技を誘おう。跳び込んできたならば龍顎砕で迎撃し、それ以外だったらすぐさま攻撃避けで回避しよう。百八式・闇払いの場合は立ち強パンチで誘い直し、百式・鬼焼きは着地のスキをしゃがみ強キックで転ばせる。四百弐拾七式・神懸を避けることができたら、投げるか立ち強パンチキャンセル龍連牙を入れる。慣れないとつらいが、これらのパターンで勝つことができる。

ラスボスのオメガルガールに対しては非常に有効なパターンがある。まずバックジャンプし、オメガルガールに当たらないようにジャンプの下降中に龍爪撃を出す。すると、反応してダークバリヤーを出してくるが当たらないので、そこに跳び込めばジャンプ強キック→立ち強パンチキャンセル強龍連牙の5段を入れることができるのだ。これを3回繰り返せば倒すことができる。





ダークバリヤーのスキを突き攻撃

バックジャンプ下降中に龍爪撃

パワーがMAXになったら、立ち強パンチを出そう





すると、技を誘うことができる

された場合もめりこまなければ反撃を受けないが、遠距離から出すとしゃがんでいる相手には当たらないので気をつけよう。

ふっ飛ばし攻撃は一瞬だけだが足元の食らい判定が消えるので、避けつつ攻撃を当てることができる。空中ふっ飛ばし攻撃は2段技になっている。しかも、ジャンプの昇りで出せばしゃがんでいる相手にも当てることができる。


カウンター攻撃はリーチが長い

カウンター攻撃は出るまでが非常に遅いものの、見た目以上にリーチが長く判定も強いので、中距離で相手の手足を殴るように使うことになる。

続いて必殺技の説明に入るとしよう。超球弾は出るのが遅く出たあとのスキが小さい飛び道具で、おもにしゃがみ強キックなどにキャンセルをかけて出すことになる。

龍顎砕は出かかりに無敵時間があるので、相手を引きつけてから出すと対空技になる。地上の技に対するカウンターにも使用できるが、前作ほど無敵時間が長くないので相討ちになりやすい。

龍連牙は弱で出そうが強で出そうが、ガードされると投げられてしまうことが判明したため、連続技に使うのが最も効果的だろう。

新必殺技の龍爪撃は奇襲専用の技で、わざと相手を跳び越して逆側から出したり、ダッシュ中に出すのが基本となる。

超必殺技の神龍天舞脚は、出かかりに無敵があるので対空技として使用したり、地上の技に対するカウンター、連続技に組み込んだりと使い道は色々ある。

技コマンド

超球弾 ↓↙←+AまたはC	巴投げ →または←+D
龍顎砕 ←↓↙+BまたはD	虎撲手 →+C
龍連牙 ←↙↓↘→+AまたはC	後旋腿 →+D
龍爪撃 ジャンプ中↓↙←+AまたはC	神龍天舞脚 ↓↘→←→+D
発勁 →または←+C	

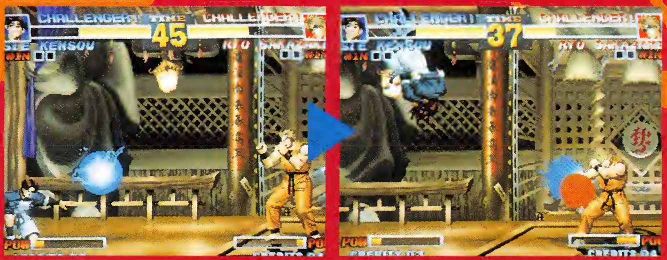
キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	×	○	○	○
遠立ち	×	×	○	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	○	×	×	×
斜めジャンプ	○	×	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

ケンスウはどのような間合いでも闘えるので、様々な戦法をとることができる。

遠距離戦ならとりあえず超球弾を撃ち、ダッシュで追いかけたりロングジャンプで跳び込んだりと色々攻められる。


ロングジャンプで跳び込む

まずは超球弾を撃ってから…

ダッシュで追いかけたなら、超球弾を相手がどうかわすかをよく見ながら、攻撃避けなら投げ、ガードしているなら立ちガード不能のしゃがみ強キックキャンセル超球弾と、しゃがみガード不能の後旋腿との2択攻撃を仕かけることができる。

ロングジャンプで跳び込んだ時にも色々な選択肢があり、2段技のふっ飛ばし攻撃をガードさせ、着地で後旋腿という3発全部立ちガードしなければ防げない凶悪なコンビネーションや、ジャンプ攻撃にキャンセルをかけて龍爪撃を出してタイミングをくずしたりと相手をほんろうすることができる。

相手をダウンさせたなら、起き上がりにしゃがみガード不能の昇りジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を重ねるのが有効。


昇り空中ふっ飛ばしを重ねる

もしガードされても反撃を受けないうえ、すぐにキャンセルをかけて龍爪撃を出せば奇襲にもなる。もちろん、しゃがみ強キックキャンセル超球弾との2択をかけるのも可能だ。ただ、無敵技を持っている相手に対しては起き上がりに近づくのは明らかに危険なので、超球弾を重ねて様子を見るか遠間から虎撲手の先を重ねる程度で妥協しよう。

近・中距離戦では遠距離立ち強キックを牽制の意味も含めて出していこう。相手の出鼻をくじけるうえ、かわされて跳び込まれても龍顎砕がギリギリ間に合う。

相手が立ち強キックを恐れてガードに徹しているようなら、しゃがみ強キックキャンセル超球弾につないで、遠距離戦の時と同様に相手をよく見ながら攻め込もう。


遠距離立ち強キックで牽制する

しゃがみ強キックばかりで単調だなと思う人は、この間合いなら判定の強いカウンター攻撃も届くので、この技からキャンセル超球弾を出せば少しは見栄えがよくなるかもしれない!?

2択攻撃ばかりでなく美しく攻めようとするなら、ふっ飛ばし攻撃の先端を当ててからキャンセル弱龍連牙を出せば相手の目の前に着地するので、反撃しようとする相手に龍顎砕や神龍天舞脚を叩き込むこともできる。ふっ飛ばし攻撃をしゃがみ強キックの先端を当てるように変えれば、超球弾から攻めている最中にも狙えるのでより実践的だ。

また、ケンスウは他のキャラクターよりも数多くのしゃがみガード不能技を持っているので、近づいたらひたすら判定の強い後旋腿だけを繰り返しているだけでも無敵技を持たない相手に対しては凄まじい効果がある。相手が攻撃避けでかわしても後旋腿のコマンドは→+Dなので自動的に投げてくれるのも強み。とにかく凶悪だ。

最後に、安全にパワーをためられる方法を書いておこう。まず、アテナと同じように超球弾を撃っておき、わざと追いかけずにためるようにすれば攻撃を受けないだろう。相手の出方をうかがうこともできるし、跳び込まれて龍顎砕が余裕で間に合う。

このように多少無理をしてもパワーをためてからの攻撃と、ためてない時の攻撃では攻撃力もかなり違うし、こちらの攻撃をガードされても間合いが離れるので、反撃を受ける可能性も低くなる。

総合的にケンスウは龍顎砕の無敵時間が短くなったなどの弱体化も見られるが、決して弱くなったわけではない。スタート前には肉まん(?)美味しそうに食べるし(笑)。


ふっ飛ばし攻撃からキャンセルして弱龍連牙



鎮 元斎

攻略／モリスケ

基本性能

背が低く小柄なキャラなので技のリーチは短いが、基本技はスキが小さく、使える必殺技を多く持っているので、相手と接近して闘うことになる。

おもに使っていく通常技としては遠距離立ち強パンチが挙げられる。出るのが早く判定が強いうえにキャンセルもかかり、ここから必殺技の瓢箪撃につなげればお手軽2段になる。



出るのが早く、判定が強い遠距離立ち強パンチ

立ち弱パンチは連打が効くので牽制に出したり、跳び込みからの連続技を狙う時に使い、遠距離立ち強キックは一瞬足元の食らい判定が消えるため、相手のしゃがみキック系を避けつつ攻撃することができる（激ムズ）。

近距離立ち強キックは2段技になっており、キャンセルが苦手な人はジャンプ攻撃から強キックにつないでお手軽3段を狙おう。

しゃがみ強パンチはキャンセルこそかからないが、出るのが早く上方向に判定が強いので、対空技に使える。



しゃがみ強パンチは対空に使う

ふっ飛ばし攻撃も前作と同様に対空技として使えるので余裕があれば使おう。

ジャンプ攻撃では強パンチが2段技になっており、相手のガードミスを誘える。強キックは裏回り攻撃が狙えるうえに判定が強い。ただ、鎮はジャンプの滞空時間が長いので下をくぐられる可能性がある。くぐられそうな時は強キック、正面ならば強パンチと使い分けた方がいいだろう。

カウンター攻撃は出るまでがとても早く、キャンセルをかけて必殺技を出せば連続技になるが、リーチが短いのである程度接近してから使う必要がある。

必殺技も使えるものばかり

対CPU戦攻略

鎮にはボスキャラを除く全キャラに対して簡単に勝てるパターンがある。

まずは相手と離れてパワーをためよう。ためている時に相手が接近してくるようなら、遠距離立ち強パンチ→キャンセル瓢箪撃で間合いを離しつつためよう。相手キャラによってはこの連続技を勝手に食らってくれる。ちなみにこの連続技を3セット入れることができれば、相手を気絶させることができる。

パワーをMAXまでためることができたら、歩いて相手に接近し、遠距離立ち強パンチキャンセル瓢箪撃で攻めよう。ガードされてもヒットしても関係なく、そのまま前進キャンセル瓢箪撃につなごう



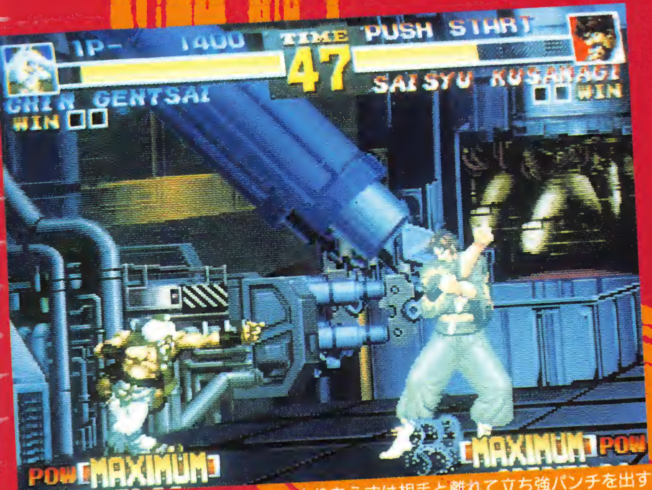


遠距離立ち強パンチを当て…

して繰り返せば簡単に倒すことができる。ただし、リーチの長いビリーには歩いて接近していく途中で三節棍中段打ちを食らう可能性があるので、歩いて接近せずにビリーが近づいてくるまでしゃがんで待ち、パンチの届く間合いまで近づいてきたら遠距離立ち強パンチ→キャンセル瓢箪撃を出し、再びビリーが接近してくるまでしゃがんで待つのを繰り返そう。

ボスキャラの柴舟に対しても、一応強パンチ瓢箪撃パターンが通用するものの、ちょっとでも失敗すると負ける可能性があるので、必ず勝てるパターンを紹介しよう。まず、離れて立ち強パンチを出すと百式・鬼焼き、百八式・闇払い、四百弐拾七式・神懸、ジャンプ攻撃のいずれかを出してくるので、ジャンプ攻撃は無敵対空技である柳燐蓬莱で落とし、百式・鬼焼きのスキには立ち強パンチキャンセル瓢箪撃を入れ、四百弐拾七式・神懸はガード後でも、攻撃避けでかわしたあとでも、立ち強パンチ→キャンセル瓢箪撃を入れることができる。百八式・闇払いはガードせずに攻撃避けで回避しよう。この時にパワーがMAXだと美しい連続技を入れるチャンス！

四百弐拾七式・神懸をうまく攻撃避けで回避できたら、カウンター攻撃を出し、それにキャンセルをかけて轟欄炎炮で燃やすのだ。まあ、こんなことをしなくても充分勝てるけどね。

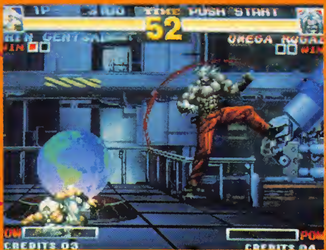


とりあえずは相手と離れて立ち強パンチを出す



立ち強パンチが攻撃の要となる

ラスボスのオメガルガールに対しても簡単に勝てるパターンがある。まず、試合が始まったらその場でしゃがみ弱キックを連打しよう。この間合いで出していると、ジェノサイドカッターを空振りする



まずはしゃがみ弱キックを連打か烈風拳を出してくるので、ジェノサイドカッターのスキに立ち強パンチキャンセル瓢箪撃を叩き込み、烈風拳は攻撃避けで回避しよう。

このパターンを使う時には、できるだけパワーをMAXまでためた方がいい。たまっていないと威力が今イチ小さく、一つ失敗してジェノサイドカッターを食らってしまうと一気に負ける可能性も出てくるからだ。

オメガルガールがパワーをためはじめたら無理に攻撃を仕かけようとせず、こちらも一緒にパワーをためよう。これらのパターンを使えば勝つことができるが、一つのミスで負けてしまうことが多いので、できるだけ慎重に闘うようにしよう。

だ。瓢箪撃は立ち強パンチからの連続技や中間距離の牽制に使える。牽制に使う時は注意が必要で、読まれて跳び込まれたりすると、はずした時の硬直が長いので連続技をもらってしまう可能性が高い。相手の起き上がりに重ねて動きを封じるのも有効な戦法だ。

回転的空突撃は地をはう跳び道具以外なら、すり抜けつつ攻撃することができる。出るまでが早いので、相手が飛び道具を撃ったのを確認してから出しても間に合う（一部の飛び道具）。しかも、相手にガードさせればまったくスキがないので、そのまま立ち強パンチにつなぎキャンセル瓢箪撃や回転的空突撃を出したり、相手の反撃を見越して攻撃避けでかわし、伸ばした手足にカウンター攻撃を当てたりと非常に有利な立場にたてる。


地をはう飛び道具以外ならすり抜けるつつ攻撃できる

新必殺技の柳燐蓬莱は弱だと無敵時間があるので、対空技や起き上がりに技を重ねてくる相手に使える。一応、飛び道具を跳び越えつつ攻撃できるが、出るまでが遅く、先読みでないと当てられないのであまりお勧めできない。強は完全に連続技用で、弱パンチを2、3発当ててからキャンセルで出せばつながる。この時、弱パンチの数を増やしてしまうと、最後まで入らない時があるのでなるべく少なめにしよう。

超必殺技の轟欄炎炮は出るまでが早くなったので、強パンチやカウンター攻撃から出せば連続技になる。ガードさせた時のけずりが凄まじく、3分の1は軽くけずれてしまう。しかも、スキがないのでそのまま自分のペースで試合を運ぶことができるという凶悪な技だ。

弱の柳燐蓬莱は無敵時間があるので対空技になる



技コマンド

瓢箪撃	↓↙←＋AまたはC
柳燐蓬莱	→↓↘＋AまたはC
回転的空突撃	←↙↓↘→＋BまたはD
強飲酒	→または←＋C
逆脚投げ	→または←＋D
轟欄炎炮	↓↘→↓↘＋C

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○
遠立ち	○	○	○	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

基本性能に書いた通り技のリーチが短いので、相手に接近して闘わなければならない。

接近する際には有効な方法が2つあり、回転的空突撃で一気に間合いを詰めてしまう方法と、遠距離立ち強パンチがギリギリ届く間合いまで歩いて近づく方法の2種類がある。

回転的空突撃で接近する方法は地をはう飛び道具を持たない相手に有効で、しゃがみキック系と無敵技以外ではまず止められないうえに、相討ちになったとしても相手のダウンを奪えるのも強みだ。ただ、間合いが画面の端と端ほど離れていると強でも届かないので、一度ダッシュしてダッシュ中にキャンセルして出すと届くうえ、あまりスキを見せずに接近することができる。

歩いて接近する方法は地をはう飛び道具を持っている相手に有効で、飛び道具を攻撃避けでかわしつつ接近しよう。この時、パワーがMAXまでたまっていれば、飛び道具をガードキャンセルしての瓢箪撃で返り撃ちにしたり、立ち強パンチキャンセル回転的空突撃で間合いを詰めたりと攻め手が広がる。嫌がって跳び込んでくるようならば弱柳燐蓬莱で迎撃しよう。この2つの方法で接近できたら、得意の近距離戦で闘うことになる。

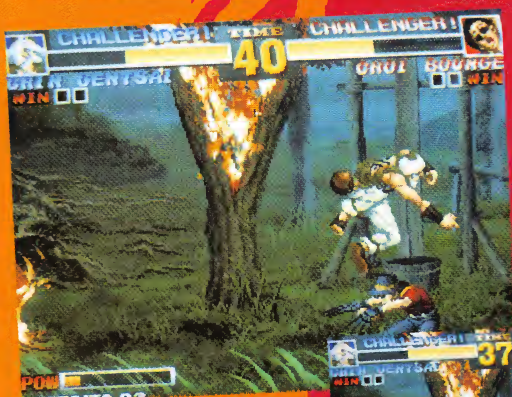
近距離戦で使えるコンビネーションとして、回転的空突撃をガードさせてからの攻めというのがある。ガードさせればスキがまったくないので、跳び込んでみたり、立ち強パンチキャンセル瓢箪撃、回転的空突撃につなげるのも非常に有効だ。この他、一度攻撃避けでよけてからカウンター攻撃を出し、それにキャンセルをかけての瓢箪撃も有効。


ガードキャンセル瓢箪撃で反撃


回転的空突撃をガードさせる

跳び込みがヒットしたならしゃがみ弱パンチ数発から立ち弱パンチにつなげてキャンセル強柳燐蓬莱の連続技を入れよう。

超必殺技である轟欄炎炮の使いところは、先読み対空技として使うのはもちろんのこと、回転的空突撃をガードさせた直後など近距離戦のコンビネーションに絡ませると決まりやすい。ガードされてもけずり量が半端ではないので充分な効果を得られる。


相手に向かって跳び込むのが1つ目の手段


立ち強パンチを出すのが2つ目

けずることだけを考えたコンビネーションとして、強パンチ投げのあとにダッシュし、ダッシュ中にコマンドを入力して出せば、起き上がりに重ねてけずることができる。また、ガードさせればスキがないので、そのまま立ち強パンチ→キャンセル瓢箪撃や回転的空突撃につないで攻め続けることができる。

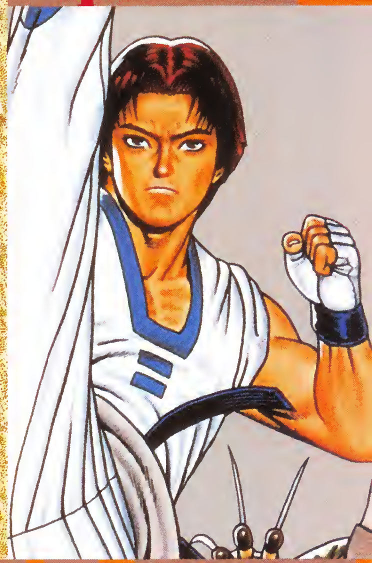
はっきりいって容赦なく轟欄炎炮でけずるか、けずらないかで戦力が大きく変わってしまう。「俺は容赦しねぇ！」という方はバリバリけずって勝利を納めてくださいな。


この技でガリガリけずりまくれ

最後に攻撃を受けずにパワーをためられるポイントとしては、相手に接近する前にためてしまいMAXになってから近づいたり、立ち強パンチキャンセル瓢箪撃で間合いを広げてからため始めれば攻撃を受けにくい。今回の鎮元斎はサイコソルジャーチームのエースといっても過言ではないほど強くなっている。さすが師匠といったところだろうか。

キム・カッファン

攻略／リトマス兄弟



基本性能

磨きのかかった飛翔脚などの必殺技もそうだが、テコンドーを操るだけに、その豊富な足技こそがキムの最大の持ち味といえよう。

まず使える通常技だが、近距離で連打がきくうえキャンセルも可能なしゃがみ弱キックが使える。ヒットしたなら飛燕斬につなぎ、ガードされても流星落へとつなごう。

立ち強パンチは2段攻撃で、一発目にキャンセルをかけることが可能。遠距離立ち強パンチは、リーチを活かし相手への牽制、飛び道具や突進系の技の出かかり、時にはしゃがみ攻撃をつぶすこともできる。

しゃがみ強パンチも技の出が多少遅いものの、リーチを活かしての牽制に使える。しかし、ヒットしても相手が倒れないので、ダウンを奪えるしゃがみ強キックを織り混ぜていくと、さらに効果的だ。また、キャンセルがかからないので、連続技に組み込むことはできない。

相手にプレッシャーをかけたい時にはキャンセルがかかるカウンター攻撃だ。キムのカウンター攻撃はリーチが長く使いやすい。しかも、通常の遠距離立ち技にはキャンセルできるものがないキムにとっては、まさしく切り札といえる技だ。カウンター攻撃にキャンセルをかけて必殺技につなぐのはキムの常套手段といえる。

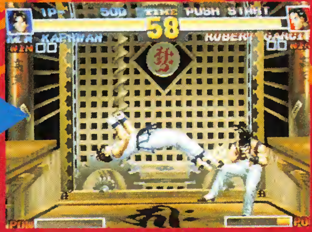
次に必殺技だが、飛翔脚はガードされてもヒットしても跳ね返ることなく着地するようになり、着地後のスキもほとんどなく、格段に使い勝手が良くなった。また、空中の相手にヒットすると、そのあとに飛燕斬などで追い討ちがかけられるのも魅力で、空中での必殺技を持つ相手が狙い目だ。

飛燕斬は出かかりが無敵なので、一方的につぶされることなく、対空技として安心して使っていける。そのうえ、通常技も絡めれば簡単な連続技にもなる優れもの。ためができていない時は、半月斬も一応、対空に使用できる。

今回から追加された新技の流星落はヒットすれば問題ないのだが、ガードされた場合、2発目の空中ネリチャギ



流星落の2段目を重ねられたら…



そのまま飛燕斬につなげる

対CPU戦攻略

このゲームのCPUは、突進系の技をガードしたあとに、何か技を出そうとする共通のクセ（?）があるようなので、それを逆手に取るとほとんどの相手に有効かつ簡単なパターンができあがる。

まず最初に、飛翔脚で突っ込んで相手にガードさせ、相手が何かしてこようとするところを、出かかり無敵の飛燕斬で切って捨てる。あとは相手の起き上がりにもう一度、飛翔脚を重ねていくのを繰り返すという実に簡単なもので、これを繰り返すだけで大半の相手には十分通用する。

しかし、前半に出てくる時には有効なのに、後半だとしっかり対空攻撃をしてくるという相手には、先のパターンにちょっとしたアレンジを加えて、飛翔脚を流星落に変えるという手が使える。この場合も一度飛燕斬を決めたら、起き上がりに流星落の2発目を重ねてやり、飛燕斬を繰り返すだけでOK。なぜ2発目を重ねるかというと、後半に出てくる相手によっては、流星落の1発目と2発目の合間のスキを突いて、キッチリと攻撃してくる場合があるからだ。もちろん、こちらのパターンを最初から使ってもいいし、前半なら1発目からガードさせても何の問題もない。

このパターンが有効な相手としては、ケンスウ、キム、テリー、ユリ、アテナ、ラルフ、チャン、ジョー、ロバート、紅丸、などが挙げられる。

次に挙げるパターンは、パワーをためて相手が近づいてくるのを待ち、しゃがみ強キックの先端を当てるという簡単なものだ。この時の注意点はダッシュからの投げや、しゃがみガード不能の攻撃だ。そのため、常に立ちガードするつもりで構えておこう。

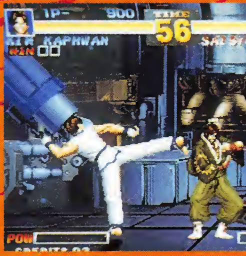
このパターンが有効な相手は、タクマ、庵、ハイデルン、大門、鎮、などが挙げられる。

ビリーには間合いを離してしゃがみ弱キックかパンチで旋風飛翔棍を誘い、飛燕斬で落とすという方法が使える。これは空中からの突進系攻撃を持つアテナやケンスウなどにも応用できる。ただし、無理にこちらを使わなくても最初の簡単なパターンで充分勝てる。

そしてボスキャラの1人、柴舟だが、攻撃力の高いこいつ相手には、こちらもなるべくパワーゲージをためてMAX状態で闘うようにしたい。

具体的な闘い方だが、まずレバーを後ろに入れためを作りつつ、カウンター攻撃を足の先端が当たる位の距離で出すと、柴舟も攻撃避けしてからのカウンター攻撃を出してくる。しかし、こちらには当たらず空振りするので、即座に流星落を決めてやろう。また、四百弐拾七式・神懸を出すようならよけたあとに投げてやろう。ガードしてしまった場合も、そのあとに立ち強パンチや流星落でキッチリと反撃を返すこと。この時、鳳凰脚が出せる状態ならば問答無用で叩き込もう。その他の百八式・闇払いなどの攻撃は素直によけてやり過ごそう。

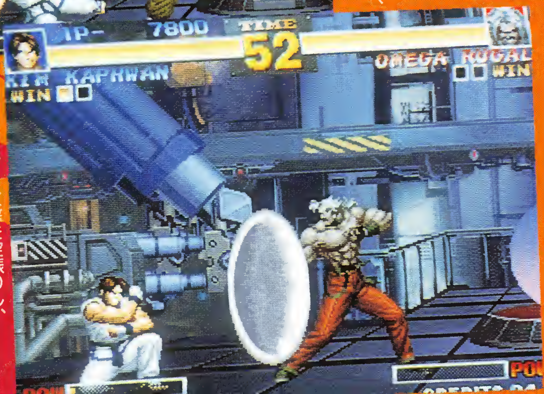
オメガルガールも基本的に柴舟と同じで、カウンター攻撃の代わりにふっとばし攻撃を使う。スタート直後より、やや広い位の間合いでふっとばし攻撃を空振り、ダークバリヤーかジェノサイドカッターを誘う。ダークバリヤーを出してきたら、終り際に強の流星落を当てるというものだ。もちろん、ルガール相手の場合も、パワーMAX状態で闘うようにすることと、烈風拳などの飛び道具は攻撃避けで確実に避けることの2点は必須事項だ。また、相手がパワーをためるスキも見逃さずに攻撃しよう。



まずはカウンター攻撃を出す



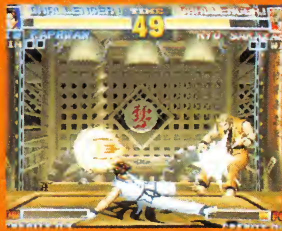
技の空振りに流星落を決める



ふっ飛ばし攻撃を空振りし、相手の技を誘う


半月斬は対空にも使えるようになった

(?)の合間に、出の早い技(しゃがみパンチなど)によって一方的につぶされたり、相討ちにされてしまうので、使うなら連続技に組み込んでいこう。もっともCPU相手なら、柴舟やオメガルガールなど、後半の相手以外は一発目から2発目の間に反撃されることはまずないので、安定して使っていける。また、相手の中段飛び道具の下を抜けつつ攻撃できるので、飛び道具を連射している相手は狙い目だ。


中段飛び道具をすり抜けつつ攻撃

連続技では、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック数発、キャンセル飛燕斬というものが代表的。ただし、ゲージMAXだと攻撃後の反動が大きい(はじかれてしまう)ので、弱キックの回数を減らしたり、強キックのあと、立ち強パンチ一発目キャンセル流星落にしたり、強キックを裏回りで狙うなどして対処する。また鳳凰脚は連続技に組み込めるので、とても有効かつ、強力な切り札になる。跳び込みからの連続技の締めに使えば、これ以上にないダメージを与えられる。また、空中ヒット時の追い打ちにも使えるので、空中にいる相手に飛翔脚を当てて鳳凰脚で追い打ち、何てことも状況によっては可能だ。

技コマンド

半月斬 ↓↙←+BまたはD
飛燕斬 ↓ため↑+BまたはD
飛翔脚 ジャンプ中↓↘→+BまたはD
流星落 ←ため→+BまたはD
殺脚投げ →または←+CまたはD
鳳凰脚 ↓↙←↘→+BD

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○/×	×/×
遠立ち	×	×	×	×/×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	○	×	×	○
斜めジャンプ	○	×	×	○
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			
カウンター攻撃	○			


空中にいる相手に飛翔脚を当ててから…
鳳凰脚で追い討ちをかけることができる

対人戦攻略

まず、キムは基本的に近距離戦の方が闘いやすいといえる。

基本性能のところでも書いたが、キムは遠距離でキャンセル可能な通常技を持っていないので、どうしてもキャンセル可能なカウンター攻撃に頼ることになる。しかし、それればかりでは攻撃のリズムが単調なものになるので、立ち強パンチ、しゃがみ強パンチ、しゃがみ強キックも使って闘う必要がある。この3つの技は、どれもリーチはそこそこあるものの、技の出が遅いので使いづらいが、それ以上に使用頻度の高い技がないので仕方がない。

さて、対戦でのキムはどちらかというと守勢にまわることになってしまう。理由は2つある。1つは遠距離で強い(攻撃を潰したり出来る、相手にとってプレッシャーと成りうる)通常技がないこと。2つ目は飛び道具を持たないために、遠距離からの攻勢が掛けづらいからだ。では、飛び道具などを持った相手に対して、遠距離からまったく攻勢がかけられないかというとそんなことは断じてない。キムには飛翔脚という頼もしい必殺技があるからだ。相手が飛び道具を撃って来たら、とりあえず攻撃避けでやり過ごし、相手の出方をうかがおう。連発して来るようなら、ロングジャンプからの飛翔脚や強キックで跳び込んで連続技を狙っていこう。


キャンセルのかかるカウンター攻撃を
キャンセルして半月斬へとつなぐ


飛翔脚をうまく使って攻撃する

最もそんな簡単にいくはずもなく、相手は飛び道具を撃ったあとを追いかけて近づいてきたりするだろう。この場合は攻撃避けを出すと、相手に投げられるのがオチなので、しゃがみガードしつつ飛燕斬のためを作り、相手がラッシュをかけてこようとするところを、飛燕斬で反撃しよう。

また、半月斬で一気に間合いを詰めるという手もある。

中間距離で強キックなどの立ち攻撃で牽制してくる相手には、流星落が有効だ。上部に食らい判定がないため、相手の足をくぐるようにして攻撃できるのだ。


長いキックを避けつつ流星落を出す

近距離戦になったら、立ち弱キックなどにキャンセルをかけて半月斬などで押しつつ、立ちガード不能になる、ジャンプ後すぐに出す飛翔脚で足元を狙ったり、裏に回るように出す飛翔脚などで、相手のガードを揺さ振ろう。また、飛翔脚をガードされても、着地後に相手がじれて何か出そうとして来たところを狙って飛燕斬だ。ただし、毎回出しても警戒されてしまうだけなので自重も必要。

この他、しゃがみ弱キックを使い、ヒットしたら飛燕斬へつないでいく。もちろん、鳳凰脚にもつないでいけるので、常にゲージはMAXが好ましい。この状態ならばガードキャンセルもできるし、鳳凰脚を含む連続技があるということは、相手に取って大きなプレッシャーになるはずだ。

相手に跳び込まれた場合だが、相手との距離が近い(相手の下に潜り込むような)時は早めの遠距離立ち弱キックを出し、遠い時はふっ飛ばし攻撃が通常対空技として使えないこともないが、どちらもあまり確実ではないので、たまっているなら飛燕斬で、そうでないなら半月斬で落とすようにしよう。

最後に、キムの攻撃はガードされると数回けずる技が多い。これは相手のゲージがMAXの時は、ガードキャンセルの格好の餌食になるので、気をつけたい。


けずれる技も考えものだ



チョイ・ボンゲ

攻略／リトマス兄弟

基本性能

チョイはその体の小ささからくる判定の小ささと、持ち前のスピードを活かして闘っていこう。チョイの通常技は他のキャラと比べてどれもリーチが短いが、そこは体の小さなチョイなので、仕方のないところだ。しかし、連打のきく弱攻撃の数々や、裏回りを狙う時に役立つ、2段攻撃になっているジャンプ強パンチ。そして卓越したジャンプ力を活かし闘っていこう。狙いはやはり裏回りからの連続技だ。

さて、まずは地上戦だが、接近戦は鋭い爪の切れ味の見せどころ、立ち弱パンチだ。また、パンチだけでなくキックも強い。特にしゃがみ弱キックはリーチはあまりないが、技の出の早く、連射性能の良さで非常に重宝する。さらに立ち弱パンチも、出が早くリーチもそこそこなので、接近戦で要になる。

この技一つで勝ててしまうCPUがいる程、近距離立ち弱パンチは性能がいい。この技を使い接近戦ではチクチクと攻めて行こう。

もう一つ使える通常技として、斜めジャンプ強パンチが挙げられる。この技は2段技になっていて、うまく出せば2ヒットする技だ。2回出るだけあって判定が大きいので、斜めジャンプからの相手の裏回りに使っていく。相手にうまくヒットしたら、しゃがみキックなどにつなぎ、連続技に持って行こう。

次に通常対空技だが、チョイの中で通常対空技として使えるのがしゃがみ強パンチだ。このしゃがみ強パンチは、相手の足元に滑り込むような位置の時のみ使っていける技。


強い技にはつぶされることも

次に特殊技の一つ、通り魔蹴りだが、これはしゃがみガードができない技なので、接近戦で相手のガードを揺さ振

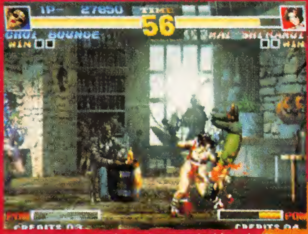
対CPU戦攻略

次に挙げる戦法を使い、対CPU戦を勝ち抜いていく。まず一つ目は、相手と一定の間合いを保ち、ひたすら立ち弱パンチを出していくという、非常に単純なものだ。もう少し詳しく説明すると、まず遠距離立ち弱パンチの爪の先が、ギリギリ相手に当たるくらいのところまで近づいていき、ガードされてもいいからとりあえず一回立ち弱パンチを相手に出す。そして、その攻撃が当たろうがガードされようが、相手はほんの少し後ろに下がるので、レバーを相手方向に入れっぱなしにして、少し歩いて同じように立ち弱パンチの爪の先を当てるように出す。あとはレバーを入れっぱなしにしたまま、タイミングよくAボタンをポン、ポン、と押していくだけだ。やがて相手は壁に追い込まれるが、気にせずチクチクと刺していこう。注意点として、タイミングが早過ぎると、こちらの技が空振りしてしまう。また遅すぎても、相手の技を食らってしまうので一定のリズムを取るようにするか、相手への爪のめり込み具合を見て、ベスト・ポジションをキープするように。肝心な相手への接近の仕方だが、前半なら相手に向かって歩いていき、そうでなければ飛翔脚や地道に攻撃避けで、少しずつ近づいて行こう。


チクチクと立ち弱パンチで攻撃する

このパターンが有効な相手は、アンディやユリ、タクマやジョーなどだ。

次の戦法は、ひたすら斜めジャンプからの裏回りを狙って、強パンチで跳び込み、着地したらガードされても構わずにしゃがみ弱キックを連打して、キックが当たらない距離まで間合いが開いたなら、再び裏回りを狙って斜めジャンプ強パンチを繰り返すというものだ。体の横幅が細いキャラには、キック連打から一歩後ろに下がってから跳ばないと、うまく裏回りできないので注意。このパターンは、舞、ロバート、テリー、京などに有効。

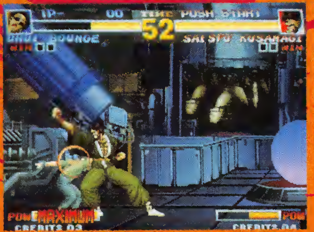

簡単に裏回り攻撃することができる

大門は回転飛猿斬を出すと反応して地雷震を出すので、ボタンを押して跳びかかることで地雷震をやり過ごしつつ攻撃しよう。これを繰り返すだけで、勝ててしまう。


大門の地雷震は格好の獲物といえる

ほかにも回転飛猿斬から跳びかかるだけで勝てる相手がいるので覚えておこう。

ボスキャラの柴舟に対してはまず、バックジャンプで逃げ回りながらパワーをMAXまでためる。壁際まで追い詰められたら、ギリギリまで引きつけて三角跳びで反対側に抜けよう。


ガードキャンセルが勝利の決め手

パワーがMAXになったら、スタート時よりやや近い間合いでカウンター攻撃を出し、百八式・闇払いか四百弐拾七式・神懸を誘う。そして、四百弐拾七式・神懸を出してきたら2発目にガードキャンセル真！超絶竜巻真空斬で反撃していこう。百八式・闇払いを出してきたら攻撃避けでよける。これを繰り返していけば勝つことができる。


回転飛猿斬だけで勝てる相手もいる

こちらが体力勝ちしていたら、柴舟と離れて飛翔空裂斬で画面端に張りついて降りる、ジャンプするの（ボタン押しっぱなしにしないで）を繰り返すと、柴舟はほとんど何もしなくなるので、時間切れまで粘ることも可能。

オメガルガールは、スタート時位の間合いでしゃがみ弱キックを出し続けていると、ジェノサイドカッターを空振りしてくるので、そのスキに弱の旋風飛猿刺突を決めよう。これでダウンさせたら、ルガールの起き上がりに、間合いを合わせてしゃがみ弱キックを出してけば、繰り返しパターンにはまってくれることが多い。しゃがみ弱キックを連打している時に跳び込まれたり、烈風拳を出してくることもあるが、跳び込みはガードし、烈風拳は攻撃避けしよう。

ることができて、非常に重宝する。使いどころとしては、相手の起き上がりなどにラッシュの一環として仕掛けたり、裏回りをガードされた時など、相手がしゃがみキックなどを警戒してしゃがみガードをしている時を狙って行きたい。いずれにしろ、積極的に使っていける技だ。



ダッシュ飛翔脚で超低空で出せる

必殺技ではキムに無理やり（？）に教わった飛翔脚が、ダッシュ中にコマンドを入れることによって、超低空で出せる。これは立ちガードが不能になるので、これで相手をしゃがませて、そこに通り魔蹴りというコンビネーションがかなり有効だ。

そして旋風飛猿刺突だが、この技はおもにガードキャンセルに使っていく。



出かかりの無敵時間をうまく使おう

真！超絶竜巻真空斬は出かかりが弱く、相手の攻撃で簡単に潰されてしまうが、ガードさせると結構けずれる。しかし、反撃を確実に食らうので多用は禁物だ。

ふっ飛ばし攻撃は、リーチは長いが出るまでが遅いのと、キャンセルがかかるものの、チョイの技はためを必要とするので、イマイチ使いづらい。遠距離戦の牽制用といった使い方に絞られてしまう。それでもチョイの技の中では、一番のリーチを誇るので使いこなしていこう。



ふっ飛ばし攻撃の性能はいまいち。

連続技は、裏回り強パンチ（2ヒット）→しゃがみ強パンチ→強の竜巻疾風斬というもので、相手の体力を半分程奪うことができるが、最初の裏回り強パンチを、かなり引きつけないと厳しい。

技コマンド

飛翔空裂斬 ↓ため↑＋BまたはD	竜巻疾風斬 ↓ため↑＋AまたはC
回転飛猿斬 ←ため→＋AまたはC	飛翔脚 ジャンプ中↓↘→＋BまたはD
旋風飛猿刺突 ←ため→＋BまたはD	頭乗刺 →または←＋C
二段斬 →＋C	通り魔蹴り →＋D
真！超絶竜巻真空斬 ←ため↓↑＋BC	

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	×	○	○	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	○			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

チョイの通常技だが、遠距離技の中でキャンセル可能なものがなく、どれも出るまでが遅い技ばかりなので、遠距離で相手と闘っていくのは辛いところだ。ふっとばし攻撃はリーチがありキャンセルも可能だが、技の出が非常に遅いので、途中で相手につぶされてしまうことが多いのが悲しいところだ。しかし、リーチがあってダウンが奪える技なので、出しどころを選んで使っていこう。

一方、近距離技の方はどれも出が早く、相手の攻撃をつぶすことができるものが多い。こうなるとやはり、チョイを活かすには近距離戦ということになる。

近距離戦では立ち弱パンチを軸として、チクチクと相手を固めていく。これにしゃがみガード不能な通り魔蹴りや裏回り強パンチ、そして飛翔脚などを混ぜてガード方向を惑わし、常に相手にまとわりつくようにして、攻撃力のなさを補うためにも、手数を増やして闘っていこう。

通り魔蹴りはパワーMAX時ならば、ガードされても反撃を受けないので、常にパワーをためて闘っていきたい。



パワーMAX時なら反撃を受けない

飛翔脚の有効な使い方だが、簡単なところでは裏回りになるように出すという使い方もある。しかし、相手が対空技を持っていたりすると、そう簡単にはいかないので、使い方を工夫することになる。



飛翔脚は裏回りを狙って出そう

チョイはジャンプ力があるので、ロングバックジャンプから使えば、画面上のどこからでも三角跳びできるので、それを使って画面外から、強弱をつけた飛翔脚を出していくことで、相手を惑わすことができる。もちろん、飛翔脚以外の通常の空中技でもいいが、その際はキャンセル可能なふっとばし攻撃がいいだろう。

また、近距離技は出が早いだけでなく、技が出ている時間と技の戻り時間も早いので、チクチク攻撃の際、目の前で技を空振り、相手にガードと思わせておいて、固まっているところを投げてしまうといった使い方もできる。



固まっている相手を投げよう

問題は対空と遠距離戦、特に飛び道具を持った相手との遠距離戦は厳しいものとなってくる。

チョイのジャンプは対空時間が長いので、跳ばせて落とすパターンが使えるキャラには、遠距離から飛び道具を連発されているだけで、かなり辛いものになってくる。ひたすら攻撃避けを使ってよけていても進展は望めないし、そのうちに飛び道具のあとをダッシュなどで追いかけていき、攻撃避けを投げられる羽目になってしまうので、このような時は、その場で攻撃避けを繰り返すのではなく、相手との距離を少しでも詰めていき、ロングジャンプや斜めジャンプから強の飛翔脚を使って、一気に相手に近づいていくようにしよう。



強の飛翔脚で対戦相手に急接近

その他にも、画面端と端で相手が地を這う飛び道具を撃ってきた場合は、強の旋風飛猿刺突で、飛び道具の上を抜けることが可能だ。飛び道具を連発してくる相手には、一度攻撃避けでためを作り、次に撃ってきたところをすぐに出すと、旋風飛猿刺突が丁度いい高さで、飛び道具を越えて飛んでいく。



飛び道具は旋風飛猿刺突でかわす

チャン・コーハン

攻略／ジェイケイ



基本性能

チャンは全キャラクター中ナンバーワンの巨体を誇り、そこから繰り出される攻撃はリーチが長く、一つ一つの攻撃力が非常に大きい。ただ、やはり巨漢キャラの宿命か、動きの面ではかなり劣っている。歩くスピードは遅く、ジャンプは滞空時間こそ長くないものの、高さが低く、距離も短かくなっている。

まずは通常技だが、地上技で使えるものとしては、しゃがみ弱パンチ、立ち弱パンチ、遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キックの4つが挙げられる。

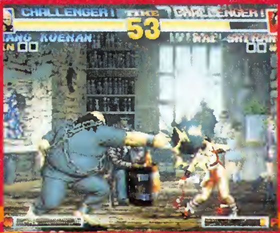
しゃがみ弱パンチはスキが小さくリーチもなかなか長いので、地上戦での牽制に最適。判定もかなり強く、相手のしゃがみキックをつぶすこともできる。また、攻撃判定の出が早いので、接近戦でも多用することになるだろう。



しゃがみ弱パンチはスキがない

遠距離立ち弱パンチも同様にスキが小さく、判定も強い。リーチもそこそこあるので、やはり地上戦での牽制に使える。

遠距離立ち強パンチは大振りでスキが大きいものの、リーチが非常に長く、攻撃力も大きい。座高が低めのキャラクター以外にはしゃがまれていても空振りすることはない。地上戦でしゃがみ弱パンチと混ぜて使っていくといい。



リーチが非常に長く、攻撃力も高い

遠距離立ち強キックも似たような性質を持っているが、すべてのキャラクターに対してしゃがまれていても空振りしないという利点がある。その反面、身を乗り出して蹴るために食らい判定が大きくな

対CPU戦攻略

チャンにはほとんどのCPUに通用するパターンがあるので紹介しよう。

まずはしゃがみガードして待ち、近づいてきたらしゃがみ弱パンチを出していくだけで、ガンガン食らいまくってくれるのだ。しゃがみ弱パンチは連打するのではなく、1発づつ出していこう。



しゃがみ弱パンチで攻めていく

跳び込まれた場合は、とりあえずガードしてしゃがみ弱パンチを連発して間合いを離していこう。

間合いが離れているときなど、スキを見てパワーをためていけば、かなり楽に勝つことができるだろう。

ラルフ、クラーク、キムに対しては、垂直ジャンプ強パンチ（間合いが近い時は強キック）を繰り返していくといい。クラークはよくジャンプしてくるので、タイミングよく技を出して迎撃しよう。キングに対しても通用するが、間合いが遠いとベノムストライクを食らってしまうので、近づいてき時のみジャンプするように。

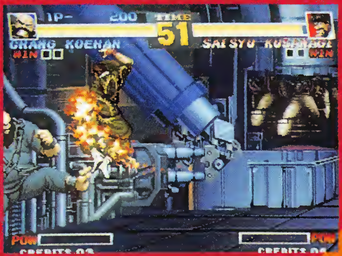


垂直ジャンプ強パンチが強い

そのほか、連続技を狙い続けるパターンもある。まずジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチまで出し、相手が食らったらキャンセル鉄球飛燕斬を決め、ガードされたら再びジャンプ強キックをひたすら繰り返していくというものだ。庵など、意外に多くのキャラクターに通用する。

立ち弱キックを連打で技を誘う

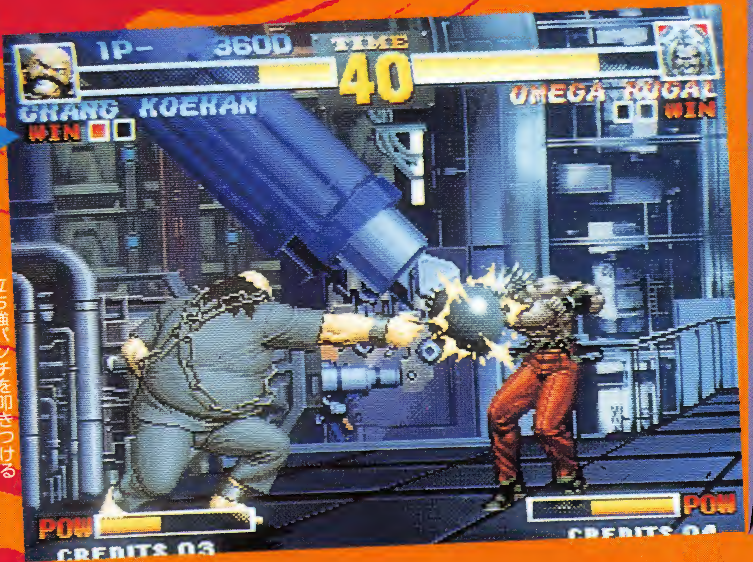
柴舟に対しては、2人の間がワンキャラクター分程度まで近づいてきたら、立ち弱キックを連打していると、そのうち百式・鬼焼きを空振りするので、そのスキにしゃがみ強パンチを入れていけばいい。たまに柴舟の立ち弱キックやしゃがみ強キックをつぶすこともあり、見た目も笑える。



オメガルガールに対しては、スタート時程度の間合いでしゃがみ強パンチを空振りすると、カウンター攻撃の空振りを誘えることがある。そのあとは続けてゴットプレスを出してくるので、カウンター攻撃の空振りを確認したら、立ち強パンチを出すことでつぶすことができるので、これを繰り返していく。カウンターを出してこなくても、根気よくやろう。また、飛び道具は攻撃避けでかわして無駄なダメージを受けないようにしたい。



カウンター攻撃が空振りしたら



立ち強パンチを叩きつける

そのほか、空中ふっ飛ばし攻撃の先端を当てるように跳び込んでもいい。たまに攻撃避けをするので、すぐに投げを入れよう。ジェノサイドカッターを出されると相討ちになることが多いので、パワーはMAX状態にしたい。このパターンだけで倒すのは難しいが、ダメージを与えることはできるので、チームで闘う時に使っていくといいだろう。

技コマンド

鉄球大回転	AまたはCボタン連打
鉄球粉砕撃	←ため→＋AまたはC
鉄球飛燕斬	↓ため↑＋BまたはD
破壊投げ	→または←＋C
鎖締め	→または←＋D
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋C

り、つぶされることが多いので注意が必要。

ジャンプ攻撃は、近い間合いから跳び込む時は強キックを使い、遠い間合で跳び込む場合はリーチの長いジャンプ強パンチ、または空中ふっ飛ばし攻撃を使おう。ジャンプ強キックや空中ふっ飛ばし攻撃は出ている時間が短いので、出すタイミングに注意。

対空技としてはしゃがみ強パンチがある。2段目が当たるように早めに出す必要があるが、判定はなかなか強いので一方的に負けることは少ない。また、ジャンプ弱パンチは出るのが早く、上のほうに攻撃判定が出るため、空対空技として役に立つ。


しゃがみ強パンチは対空技に使える

次に必殺技の解説をしよう。まず鉄球大回転だが、早めに出しておけば強力な対空技となる。裏回りを狙われても返せるのだが、連打技なのでとっさに出せず、先読みで出さなくては間に合わない。

鉄球粉砕撃は、絶大な攻撃力と長いリーチが魅力。パワーMAX時なら体力ゲージ半分弱を奪える。ただ、出るまでが遅く、スキも大きいので、使いどころを考えていく必要がある。

鉄球飛燕斬はキムのそれと違い、無敵時間がないため、対空技としては使いにくい。出るまでが早いので、連続技やガードキャンセルなどに使っていくといいだろう。

鉄球大暴走は出るまでが遅く反応してガード、または攻撃避けでかわされて反撃されることが多いため、適当に出してもヒットは期待できない。起き上がりに出してくる無敵技などをさけつつ当てよう。


相手の技をかわして当てるといい

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	×	×	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×／×	×
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

チャンはとにかく攻撃力が大きいのだが、動きが遅いので、長いリーチを活かせる間合いを保ちながら闘っていくようにしたい。また、パワーはできるだけMAX状態にしておきたい。

理想の間合いは遠距離立ち強パンチが届く距離がベスト。それより離れてしまうと飛び道具などに対処できないし、近すぎても技の振りが遅いため、ラッシュを返すのがつらくなってしまうからだ。

地上戦では、しゃがみ弱パンチや立ち弱パンチなどで牽制しつつ、スキを見て立ち強パンチで攻撃していくといい。立ち弱パンチ、立ち強パンチは攻撃が上の方に出ているので、ジャンプしようとした相手に当たることもある。鉄球粉砕撃を混ぜていってもいい



立ち弱パンチで牽制もできるが、スキが大きいので多用はせず、たまに使っていくといいだろう。リーチが長く、出す前に食らい判定が前に出ないので、相手の技が届かない間合いから出し、焦った相手が技を空振りして戻り際に当たってくれたら理想的だ。そううまくいくことばかりではないけどね。

チャンのカウンター攻撃は判定が非常に強いので、突進技をつぶせたりする。たまに出してみるのもいいかも。


判定が強いカウンター攻撃

地上戦を嫌った相手が跳び込んできたら、すかさず垂直ジャンプ弱パンチやしゃがみ強パンチで返していこう。外した時は怖いが、先読みで空中ふっ飛ばし攻撃やジャンプ強パンチで大ダメージを与えてやるのもいいだろう。


対空はジャンプ弱パンチで

ただし、チョイなどのジャンプが高いキャラクターに裏回りで跳び込まれると、ジャンプ弱パンチ、しゃがみ強パンチともにつぶされてしまうことが多い。そういった場合は先読み鉄球大回転で返していくといいだろう。

相手に接近されてラッシュをかけられたら、出の早いしゃがみ弱パンチで割り込み、そのまましゃがみ弱パンチを連発して間合いを離すといい。ただし連続ガードにはならないので、無敵技には要注意。

チャンのパワーMAX時に可能なガードキャンセルは、鉄球飛燕斬、鉄球粉砕撃の2つが有効。

鉄球飛燕斬は出るのが早いので、相手に攻め込まれている時にうまくためを作って出してくといい。離れていると空振りしやすいので注意。

鉄球粉砕撃は何といっても攻撃力の高さが魅力。うまく当たれば体力をごっそり奪えるが、出るまでが遅いため、スキの大きい技をガードして出すことになる。ガードキャンセル鉄球粉砕撃を出すと硬直中の相手にヒットさせられる技は意外に多く、七拾五式・改の2発目（京）、居合い蹴り（紅丸）、撃壁背水掌の4発目（アンディ）、トルネードキック、トラップショット（キング）、半月斬、流星落2発目（キム）、超必殺技ではパワーゲイザー2回ガード後（テリー）、轟欄炎炮4回ガード後、超必殺忍蜂を最後までガードした後（舞）など使いどころは多い。とにかくダメージが大きいので、チャンスがあったら狙っていきたい。

最後に面白い技（？）を一つ。鉄球大暴走は通常相手に攻撃避けでかわされると、そのまま通過してスキだらけになってしまうのだが、カウンター攻撃を出し、硬直が解けた直後に出す、もしくはカウンター攻撃をキャンセルして出すと、攻撃避けをされても通過せず、相手の目の前でドタドタと押していくのだ。ただ、攻撃避けが終わってからガード、さらには投げることも可能なので、あまり使えるとはいえないのだが。


ガードキャンセル鉄球粉砕撃は意外にも有効だ


攻撃避けもドスドスと押せる



技の出が早く、リーチが長い



ハイデルン

攻略／風のFLN

基本性能

ブラジルチームのボス、強烈な吸い取り軍人ハイデルン。前作では最強キャラといわれるほどの強さだった。今回の『95』でもその強さはまったくおとろえていない。その恐るべき戦闘能力をフルに使い、勝つための攻略をしていこう。

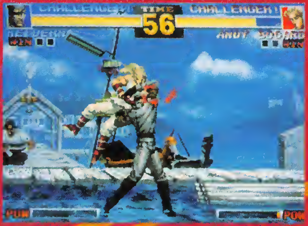
まず通常技では、遠距離立ち弱キックが超使える。リーチ、技の出るスピード、攻撃判定の3つにおいて優れているこの技を、地上戦でメインに使うことによって、相手をチクチクを押さえ込むことができる。

近距離立ち強キックは2段技になっており、相手の起き上がりに重ねるのに適している。遠距離立ち強キックはリーチがあり、しゃがみキック系を避けながら攻撃できるが、技を出したあとの硬直が少しある。

しゃがみ攻撃では、しゃがみ弱パンチが連続して出せるので、相手が投げにきた時や、超接近戦で使用していこう。

しゃがみ強パンチは前作では対空技として使えたが、今回は相討ちや一方的に負けたりするので、今イチ信用できない。しかし、リーチ、威力は申し分ないので、地上の相手に対して牽制するのに使おう。

今回、通常技で対空に使うのは近距離立ち強パンチだ。早めに出せれば結構強い。距離を間違えないようにして出そう。もちろん、ためが完了しているなら、ムーンスラッシャーで落とそう。



近距離立ち強パンチは対空に使える

ハイデルンのふっ飛ばし攻撃は出るまでが遅いが、物凄くリーチが長く、さらにキャンセルがかかるので連係の最後などに使い、クロスカッターにつないだりしよう。

カウンター攻撃は見た目よ

対CPU戦攻略

ハイデルンの対CPUの基本は、跳ばせて対空技で相手を落とすというのが理想だが、このゲームのCPUはなかなかパターンにはまってくれない。そこで通常技もうまく使って攻略していくことになる。

1つ目は自分から画面の端まで下がり、バックジャンプ強キックをタイミングよく繰り返していくというパターン。



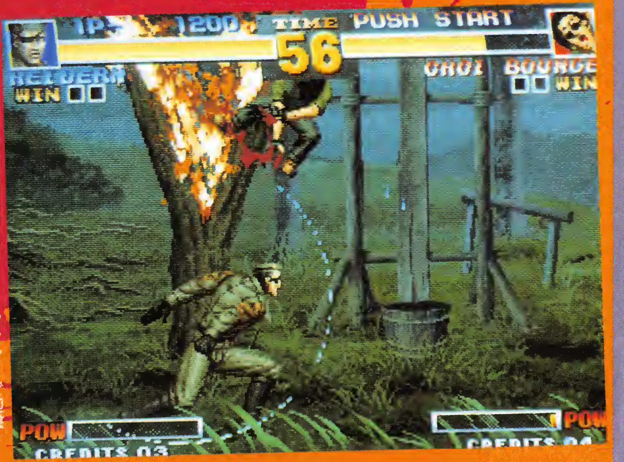
バックジャンプ強キックで攻撃

これはタクマ、ラルフ、クラークたちに通用する。

2つ目のパターンは近寄ってくる相手にしゃがみ強キックを出して転ばし、また起き上がるところにしゃがみ強キックを重ねるというもの。最初の2チームくらいまでは通用する。

3つ目は遠距離立ち弱キックをペチペチ当てていくパターン。対アンディ戦で有効だ。

4つ目は、ムーンスラッシャーをためつつ相手が跳び込んできたり、ジャンプ系の技がくるのを待ち、ムーンスラッシャーで落とすというパターン。たまに相手はジリジリ近づいてくるので、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱キックをキャラによって使い分けていく。ロバート、キングに対しては時折しゃがみ弱キックを出そう。もちろん、跳び込んできたらムーンスラッシャーで大ダメージを与えるようにする。また、キングは頻繁にサプライズローズを出してくるので、タイミングを合わせて返そう。



こちらに跳び込んできたらムーンスラッシャーで迎撃

キムに対してはしゃがみ弱パンチ、しゃがみ強パンチを空振りしてみる。すると、飛燕斬を空振りしたり、跳び込んでくるのでそこを撃墜してやろう。

最後のパターンは立ちガードをし、相手がしゃがみ強パンチが当たる間合いに入ったら、すかさずしゃがんで強パンチを出すというもの。タイミングをつかめばかなり楽に闘えるはずだ。

通常のCPU戦の時もそうだが、常にパワーをMAXにしておくことが大切だ。特に柴舟とオメガルガールは1回の攻撃で「ウソッ!?」といいたくなる位ダメージを与えてくるので、こちらも攻撃力を大きくしておいたほうが闘いが楽になる。



常にパワーをためるようにしたい

さてここから対ボス戦の攻略に入るとしよう。対柴舟戦は、すぐにパワーをためつつ画面端まで下がり立ちガードをし、踏み込んでくるところにしゃがみ強パンチを当てるというパターンがある。このパターンは、ケンスウが相手の時にも使えたものだが、タイミングがさらにシビアになっている。柴舟がジャンプしてきた時は、間に合うならムーンスラッシャーで返し、無理そうなら素直にガードして、そのあとにくる四百弐拾七式・神懸を立ちガードしたあとに、しゃがみ強キックで反撃しよう。



しゃがみ強パンチで追い返す

対オメガルガール戦は実をいうと簡単。まずパワーをとにかくためたあと、しゃがみ弱キックで相手のジャンプを誘って対空技で落とそう。



しゃがみ弱キックで相手を誘う


この技を空振りすると威力が倍増する

技コマンド

ムーンスラッシャー ↓ため↑+AまたはC	リードベルチャー →または←+CまたはD
クロスカッター ←ため→+AまたはC	ハイデルンインフェルノ 空中でレバー下方向+CまたはD
ネックローリング ↓ため↑+BまたはD	ファイナルブリンガー ←ため↓↑+BC
ストームブリンガー 接近して→↘↓↙←+C	

りも、ほんの少しだけリーチがあるので、結構楽に使っていける。相手のしゃがみキック系を攻撃避けでかわしたあとに、カウンター攻撃を当てた時がチャンスだ。この時、キャンセルして強クロスカッターを出すと、連続して当たることが多い。

コマンド投げのストームブリンガーは、『'94』の時に使えたムーンスラッシャーを空振りしたあとに入れると、通常の時よりもダメージが大きくなるという現象が今回の『'95』でも残っているので（前作ほどではないが）、ハイデルン使いにとってはうれしい。しかも今回はムーンスラッシャーだけではなく、立ち強キックやふっ飛ばし攻撃を空振りしても、ダメージが増加するように改良されている。また相手が技を食らっている時に、レバーをガチャガチャと振ることでさらにダメージを増やせるのも同じだ。

飛び道具のクロスカッターは、性能にはあまり変化はなく（強だとスピードが速くなった）、使いやすそうだが今回はロングジャンプから連続技を食らったりするので、連発はやめておいた方がいい。

ムーンスラッシャーは対空がメインだが、今回さらに安定度が高くなった。しかし、相討ちによる超ダメージはなくなったようだ。

ネックローリングは前作と同様に、飛び道具を撃つのを先読みして出すような使い方になる。

超必殺技のファイナルブリンガーは技のスピードがアップし、前回同様出かかりも無敵なのでさらに使える技になった。パワーをMAXまでためて、ガードキャンセルから出すと効果的だ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	×	○／×	○／×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	○	×	×
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			


ガードキャンセルから出すとかなり効果的だ

対人戦攻略

ハイデルンは対空必殺技のムーンスラッシャーが、下にためるというコマンドなので、自然としゃがみ待ち状態になってしまうことが多い。しかし、弱い相手ならともかく、強い人には待ちだけで勝つのは難しいので、通常技を使った地上戦での攻めのパターンが重要になってくる。

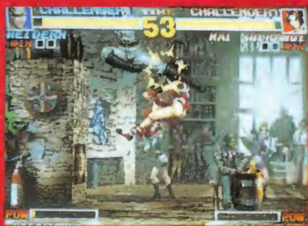
そこで活躍するのが立ち弱キックだ。相手がしゃがんでいても当たる（一部のキャラに例外あり）このキックのリーチを活かして、足の先をペチペチと当てながらプレッシャーをかけていこう。相手がガードしがちになったら、すかさずダッシュからストームブリンガーで体力を吸い取る。


ダッシュからストームブリンガー

相手がしゃがみキックなどで返そうとした時は、そのまま立ち弱キックが有効なのだが、大ダメージを与えたいなら立ち強キックや、ふっ飛ばし攻撃を混ぜていくとさらに効果的だ。

しかし、京やリョウ、庵など無敵必殺技で返してくる相手には、立ち弱キックを出すタイミングをずらして技を空振りさせてやろう。そして、そのスキにしゃがみ強キックやストームブリンガーを入れてやれば、相手はうかつに無敵技を出せなくなる。

もしこの攻撃の途中で相手が跳び込んできた時は、一瞬前に出ての（近距離技にするため）立ち強パンチが結構強い。他にも昇りジャンプ強キック（タイミングしだいで空中投げに化けてくれる）などを使って返す方法もある。


昇りジャンプ強キックが対空になる


たまに様子を見て技を空振りさせる

相手がダッシュ投げなどを狙ってきたり、接近戦に持ち込まれてしまったら、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱キックをうまく使って間合いを離そう。パワーがMAXにたまっている時は、投げに注意しつつガードキャンセルムーンスラッシャーを狙えば、かなり戦えるようになる。接近戦をマスターすればハイデルンに死角はなくなるので練習しておこう。

ガードキャンセルムーンスラッシャーで反撃



立ち弱キックのラッシュが届かない間合いでは、飛び道具を撃たれることが多い。連発する相手には、先読みジャンプから、連続技を狙っていこう。連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（一段目）キャンセルクロスカッターや、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→キャンセルムーンスラッシャーが有名だが、自分の体力などの状況に合わせて、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（一段目）キャンセルストームブリンガーも使っていくのもいいだろう。

ジャンプ攻撃の届かない遠距離戦では、強のクロスカッターをバリバリ使いたいところだが、ロングジャンプの距離が長い相手に対しては、命とりになる可能性が高いので、間合いが離れていても油断はできない。むしろこういう時こそ、ためを維持しつつ相手のジャンプを待ち、ムーンスラッシャーで落としたい。

相手をダウンさせた時はダッシュか、相手の起き上がる前に出す空振りネックローリングで近寄っておき、近距離立ち強キックを重ねる。そして、一発目にキャンセルをかけてストームブリンガーを入力しておくと、近距離立ち強キックが当たった時は連続技になり、ガードされれば投げキャンセルがかかるので一石二鳥だ。


起き上がりに近距離立ち強キック

最後に超必殺技のファイナルブリンガーだが、相手のジャンプ攻撃を立ちガードした時にガードキャンセルで狙ったりすると面白いだろう。



ラルフ

攻略／風のFLN

基本性能

前作で高い攻撃力と単発の投げが特徴だったラルフ。あいかわらず『'95』でも大味で豪快な一発屋として猛威を振るっている。

ラルフは通常技、必殺技ともに結構スキがあるので、技の一つ一つを確実に相手に当てていかなくてはならない。

通常技でおもに使っていくのは遠距離立ち強キック、遠距離立ち強パンチ、しゃがみ強キック、しゃがみ強パンチだ。これらはすべてリーチ、威力ともに優れている。技の先端をギリギリ当てるようにし、相手にガードさせていくのがラルフの基本戦法だ。もし相手がスキを見せたら、すかさずダッシュからのスーパーアルゼンチンバックブリーカーを食らわそう。

ラルフもクラークと同じく、通常技にスーパーアルゼンチンバックブリーカーのコマンドで投げキャンセルがかかる。しゃがみ強キックや立ち強キック、もしくはふっ飛ばし攻撃などにキャンセルをかけて、そこからダッシュスーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙おう。



投げキャンセルをうまく使う

ラルフのふっ飛ばし攻撃は一部で「見えないパンチ」と呼ばれている。理由はリーチがいきなり伸びて、パンチを出しているように見えないからだ。相手のジャンプの着地などを狙って使っていこう。

必殺技では新たに、急降下爆弾パンチを覚えた。一見使えそうだが、攻撃判定の出るまでがあまりに遅く、さらにガードされたあと大きく跳ね返ってしまい、反撃を受けるので出す時は覚悟しよう。

バルカンパンチは「オリャアアー」と叫びながら技を出している間は前進できるので、相手にプレッシャーを与えるだけなら最適の技だ。まあ、強制キャンセルに使えるのでよしとしよう。

今回、ガトリングアタックは弱で出すとしゃがんでいる相手にも当たるように改良された（例外あり）。強は連続技用だといえる。この技もガードされると確実に反撃されてしまう。

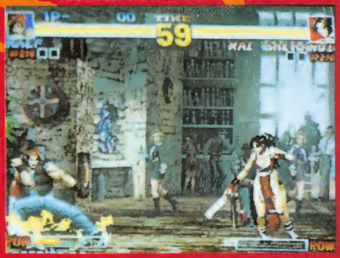
対CPU戦攻略

ラルフの対CPU戦は、クラークと共通している点が多い（まあ元々2人は似ているが…）。

スーパーアルゼンチンバックブリーカーのダメージが大きいので、CPUが弱いうち（2チーム目くらいまで）は攻撃避けから狙ったりしてみよう。後半でも連続技に組み込んで使おう。

ラルフの基本はCPU相手でも同じだ。とにかくパワーをためてリーチが長い通常技、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キックを当てて大ダメージを狙おう。

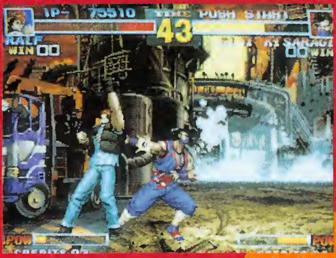
とにかくパワーをためよう



無敵対空技を持たないキャラには、画面端でのバックジャンプパターンがお勧め。とにかくバックジャンプを繰り返して強キックを出すと、なぜか通常技で返そうとして食らってくれるのだ。

すぐにジャンプしてくるアテナ、リョウなどには攻撃避け（早めのタイミング）からのカウンター攻撃が有効。相討ちになる場合も多いが、パワーで体力的にリードできる。

跳んできたらカウンター攻撃だ



ようにしよう。

紅丸などジャンプ攻撃があまり下方向に強くない相手には、着地にしゃがみ強キックを合わせて出すというやり方が有効だ。

ジリジリ歩いてくる相手にはしゃがみ強キックが当たってくれるが、後半のCPUにはギリギリまで引きつけてからのしゃがみ強パンチの方がよく当たる。この戦法は庵、キム、ジョーあたりに有効だ。

次にボス戦の攻略に入る。柴舟に対してだが、実は対庵のパターンが使える。立ちガードしていると近寄ってくるので、しゃがみ強パンチをタイミングよく出すと、しゃがみキック系や百八式・闇払いを出そうとして食らってくれる。このパターンはクラークも同じだ。この他にも攻撃するチャンスが1つある。それは柴舟がパワーをためはじめた時だ。この時にジャンプ攻撃を狙うと、ほとんど決まる。

オメガルガールに対しては簡単なパターンがある。まず、しゃがみ弱キック連打でジェノサイドカッターを誘い、空振りしたスキに立ち強キックを当てるというパターンだ。これはほぼ全キャラ共通パターンといってもいい。



しゃがみ弱キックで技を誘う

相手がダウンしたらチャンス到来だ。判定の強いジャンプ強キックから連続技を狙おう。初心者はジャンプ強キック→しゃがみ強キックがお手軽だし、うまい人はしゃがみ強キックを立ち強パンチやしゃがみ強パンチに替えてガトリングアタックを決めよう。パワーゲージがMAXだったり、体力が3分の1以下だったら、もちろんバリバリバルカンパンチに替えて、根こそぎ体力を奪ってやろう。

キャラ別に見ていくと、タクマ、ラルフ、クラークなど、

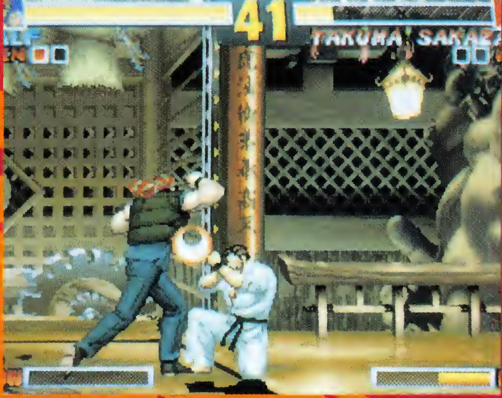
ビリー・カーンは普通に闘っていくと、リーチの差が圧倒的に負けているので辛い。ここは1つ、しゃがみ弱キックで旋風飛翔棍を誘おう。出してきたら、やや早めの攻撃避けでかわして投げを入れる



まずしゃがみ弱キックで技を誘い



攻撃避けてかわし、投げをいれる



技コマンド

バルカンパンチ	AまたはCボタン連打
ガトリングアタック	←ため→＋AまたはC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→＋D
急降下爆弾パンチ	↓ため↑＋AまたはC
高角度喉輪落とし	→または←＋CまたはD
バリバリバルカンパンチ	↙ため←→＋C

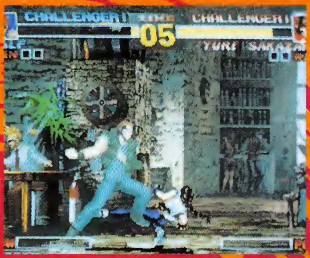


威力はクラークよりも上だ

今回はしゃがんでいても当たるスーパーアルゼンチンバックブリーカーは間合いこそクラークよりも狭いものの、威力がその分大きいので連続技や、ダッシュからの投げに活用していこう。

超必殺技のバリバリバルカンパンチは前作では、見てから余裕でかわされて反撃されるというパターンが多かった。しかし'95では技の出るスピードが早くなったので見切りにくくなった。起き上がりに出したりすればかなり有効に使える。また、しゃがみ強パンチからもつながるので連続技に使ってもいい。この技は見た目が超派手なので起き上がりに出すのが有効だ（ボイスも）ギャラリー受けを狙うのもいいだろう。しかしガードされると、お約束通り反撃を受けてしまう。

ラルフは基本的にパワーキャラなので、パワーをためてガンガン攻めよう。



キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○／○	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			

対人戦攻略

ブラジルチームで一番にぎやか（うるさい）男、ラルフ。バンダナから生み出される!?超パワーで相手を圧倒しよう。

とにかくこのキャラはパワー勝ち（一部のキャラは除く）しているので、相手に近づければかなり有利になる。つまり、いかにして相手に近づくかが対戦においてのポイントとなる。極端な話、接近できなければ死が待っているラルフにとってラウンド開始直後の攻防は重要であり、この時に取るべき行動は大きく2つに分けることができる。

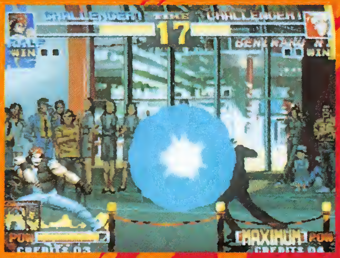
一つ目はバックステップで距離をとり、パワーゲージをMAXまでためるというもの。2つ目はいきなり接近戦を挑むというものだ。どちらも利点があるが、パワーためのため（シャレではない）とはいえ、一度離れてしまうと万能キャラには（京やテリーなど）2度と近づくことが許されずにやられてしまうことがあるので、やはり最初から接近戦を挑み、スキを見ながらパワーためを少しずつおこなう方がいい。この時に使う技は、遠距離立ち強キック、遠距離立ち強パンチ、しゃがみ強キックの3つだ。また、飛び道具を誘っておいて跳び込みから連続技を狙っていくのもいい。ラルフの連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチの2段目キャンセル強ガトリングアタックがお勧め。パワーがMAXの状態や、体力が3分の1以下なら、ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチキャンセルバリバリバルカンパンチが超強力だ。

立ち攻撃などの攻防の途中でも、ダッシュからのスーパーアルゼンチンバックブリーカーを常に狙っておこう。ダッシュ投げは常に狙いたいこの技一発で形勢逆転することも珍しくない。

相手の跳び込みを返す時は、昇りジャンプ強パンチと、しゃがみ強キックを使いわけよう。技を早めに出す相手にはしゃがみ強キックを出し、引きつけて攻撃するタイプの人の時は、昇りジャンプ強パンチが有効だ。あと、昇りジャンプ強パンチのかわりに空中ふっ飛ばし攻撃でもOKだ。

一回相手を転ばせたら、迷わず起き上がりを攻め、ラッシュをかけよう。この他、ジャンプ強キックを重ねて連続技を狙ったり、起き上がったジャンプ強キックを重ねる相手にダッシュスーパーアルゼンチンバックブリーカーと、ダッシュしゃがみ強キックの2択を仕掛けたりするのも効果的だ。これらに攻撃避けも混ぜて相手を幻惑してやれば勝利は近い。

超必殺技のバリバリバルカンパンチは強くなったといっても、単体で使うとバレバレなので、むやみに出さず考えて使いたい。起き上がりを攻められた場合や、パワーMAX時にしゃがみキック系で攻められている時が技を出すチャンスだ!!



スキを見てパワーをため込む



通常の連続技は強ガトリングで



パワーがMAXの時はバリバリバルカンパンチを狙え！







クラーク

攻略／風のFLN

基本性能

ラルフと同じくハイデルンの部下、クラーク。前作ではかなり地味だった彼は、今回もやはり地味だ。しかし、彼は『'95』になり、怪しい手つきと怪しい名前の新コマンド投げを覚えて帰ってきた。パワーもあり、足のリーチも長いクラークを、ハイデルンと並ぶブラジルチームのエースにできるか否かで、このチームの戦力は大きく変わる。

クラークの通常技を見ていくと遠距離立ち強キックと、しゃがみ強キックのリーチの長さが挙げられる。遠距離立ち強キックは相手が出す短めのしゃがみキック（弱系など）に、一方的に当てることができる。中距離の牽制にもリーチが長く判定も強い



ってこいの技だ。しかも、パワーがMAX状態ならば与えるダメージも凄い。

しゃがみ強キックは出るまでのスピードが早く、しかもリーチもあるので頼りになる。ガードされてしまうと結構硬直があるが、技を出した直後にスーパーアルゼンチンバックブリーカーのコマンドを入力すると、投げキャンセルがかかり硬直がキャンセルされる。これは超使えるのでマスターしておきたい。

しゃがみ弱キックは連射がきき、技のリーチも見た目よりあるので、連続技のつなぎに有効だ。また、キャンセルも簡単にかかる。

パンチ系の技もキック系と同じようにリーチがある。遠距離立ち強パンチは裏拳になっている。少し下段攻撃に弱いところがあるが、立ち系の攻撃には強いので利用価値がある。しゃがみ強パンチも技の出が早いうえリーチが長めなので、相手のダッシュからの投げを返す時などに重宝するだろう。

必殺技は投げ技がメインだが、ガトリングアタックはパワーMAXの時にガードキャンセル技として使える。この技は、1段目でしゃがみキック系を空振らせることができるので、相手のしゃがみ強キックなどを狙って出すとかなり有効だ。しかし紅丸など、

対CPU戦攻略

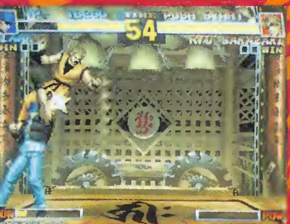
クラークは対戦と同じくCPU戦でも、コマンド投げのスーパーアルゼンチンバックブリーカーのお世話になる。こちらの技に鋭い反応をし、返し技を繰り出してくるCPUも無敵技のないキャラならば、起き上がりを攻めるようにすると、ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キックキャンセルスーパーアルゼンチンバックブリーカーなどの連続技が狙える。



起き上がりを攻めるならジャンプ強パンチ

中距離ではしゃがみ強キックをメインに闘っていく。その時、パワーはもちろんMAX状態にしておきたい。うまく相手に当たって倒れたら、起き上がりも攻めてやろう。

クラークのカウンター攻撃は対空技としてかなり頼りになるので（ゲージMAXなら相討ちでもOK）、「跳ばせて落とす」パターンがなんとか使える。アテナなどすぐにジャンプしてくる相手に対しては強みだ。



カウンター攻撃を対空技に使う

遠距離立ち強キックは舞、ジョー、ハイデルンなどのキャラに有効だが、前半と後半では相手の対応も違うのであまり過信してはいけない。

キャラ別のパターンで一番楽なのはラルフ、タクマ、クラークだ。この3人に対しては、試合開始直後にバックダッシュし、画面端で適当にバックジャンプ強パンチを繰り返していれば、勝手に技を出して食らってくれる。他にもバックジャンプ強パンチを繰り返す



このパターンが決まるキャラはいるが、何チーム目で出てきたかが関係するので、確実とはいえない。

チャン・コーハンに対しては、ガードキャンセルガトリングアタックの使い方がポイントとなる。チャンのジャンプ攻撃のあとに出されるしゃがみ強キックを、ガードキャンセルしてガトリングアタックを狙おう。つかつかと歩いてきたら、早めにしゃがみ強キックで牽制しておく。他には立ち弱パンチなどで鉄球粉砕撃を誘い、技の戻りにスーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーもタイミング次第では効果がある。

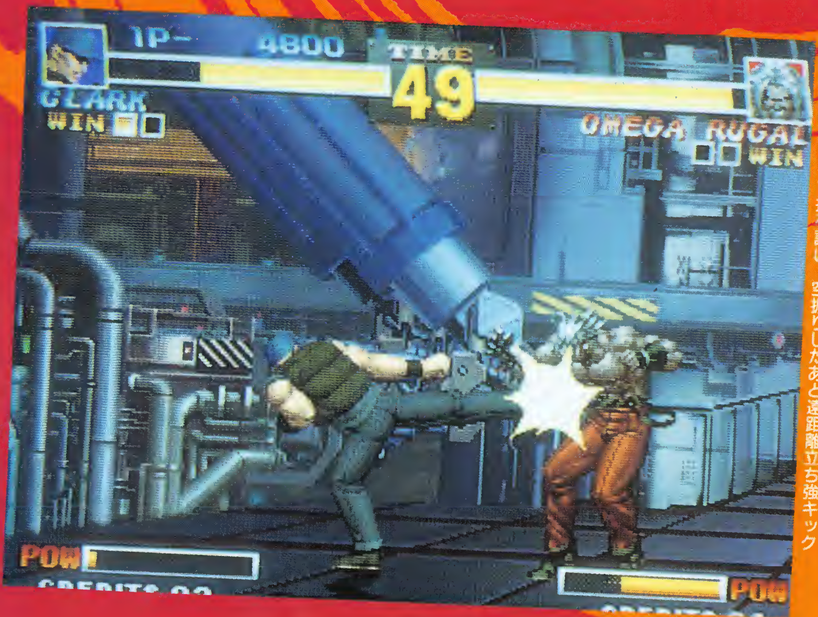
柴舟に対しては、立ちガードで相手が近寄ってくるのを待ち、しゃがみ強パンチのパターンがクラークも使える。



接近してきたらしゃがみ強パンチ

一回当たると結構連続して歩いてくるので、立ちガード→しゃがみ強パンチ→立ちガードと、繰り返しできる。

オメガルガールに対しては、とにかくしゃがみ弱キックを連発するとジェノサイドカッターを空振りするので、そのスキに遠距離立ち強キックを当てていく。今回のルガールはかなり簡単になった。



しゃがみ弱キックで技を誘い、空振りしたあと遠距離立ち強キック

技コマンド

バルカンパンチ AまたはCボタン連打	デスマウンテンバスター →または←+CまたはD
ガトリングアタック ←ため→+AまたはC	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー →↘↓↙←→↘↓↙←+C
スーパーアルゼンチンバックブリーカー 接近して←↙↓↘→+D	スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー ←↙↓↘→+C

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	×／×	×
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	—	—	—	—
斜めジャンプ	—	—	—	—
ふっ飛ばし攻撃	○			
空中ふっ飛ばし攻撃	—			
カウンター攻撃	○			



ガードキャンセルから出そう。しゃがみ弱キックに連打がきく相手にガードキャンセルしてしまうと、そのまま弱キックからの連続技を入れられる恐れがある。

バルカンパンチは判定、技のヒット数が弱体化したので、今回はしゃがみ弱パンチからの連続技に使用したい。

新必殺技のスーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーは、相手に向かって走りより、そのまま相手をつかんで投げてしまう技。相手に近寄るスピードが速いうえに攻撃避け、ガードができない。さらにしゃがみキック系を避けるタイミングがあるので、使い道はたくさんある。

スーパーアルゼンチンバックブリーカーは、あいかわらず間合いが広く使いやすい。

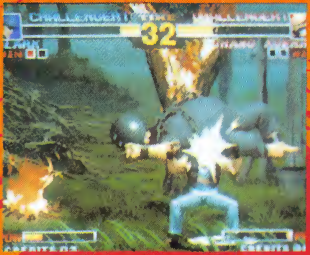


この技はガード及び攻撃避けも投げる

ダッシュから決めやすいので狙っていこう。

超必殺技のウルトラアルゼンチンバックブリーカーは、間合いが広くなり、しかも連続技に組み込むことが可能なので、ピンチの時は一発逆転も狙える。

クラークはウルフと違い、投げ技主体のキャラなので、ダッシュなどで相手にうまく近づき、コマンド投げを決めよう。



超必殺技は投げ間合いが広い

対人戦攻略

クラークは必殺技の関係上、投げ技を主体にして闘っていくことが多いが、実は打撃系の技にも強い技がいくつもある。つまり接近戦も、中距離での牽制にも対応できるということだ。

技のパワーもかなりあるので、いつもパワーをためるように心がけたい。パワーMAX状態で闘えば、たとえ相討ちでもダメージ量の差で打ち勝てるからだ。

基本性能でも述べたが、遠距離立ち強キックの性能がいいので、常に足の先端がギリギリ当たる位の間合いをキープして闘うのが理想だ。そしてその状態からダッシュスーパーアルゼンチンバックブリーカー、ダッシュしゃがみ強キック、ふっ飛ばし攻撃などを出し、つかず離れずの闘いをしていこう。この時、ふっ飛ばし攻撃を出した直後、スーパーアルゼンチンバックブリーカーのコマンド入力をしておくと、投げキャンセルがかかり技の硬直がキャンセルされるので、まだガードしている相手へさらに近づくことができる。



ダッシュで相手に近づいてから…



コマンド投げを狙っていく

この距離で相手が跳び込んできたら、すぐに反応して上方向への判定が強い昇りジャンプ強キックで返そう。また、ジャンプ攻撃を攻撃避けてかわしてからのカウンター攻撃も狙える。もしこれが当たったら、キャンセルスーパーアルゼンチンバックブリーカーにつなぎ、連続技にしよう。この時、パワーがMAX状態か体力ゲージが3分の1以下なら、迷わずウルトラアルゼンチンバックブリーカーを出そう。



遠距離立ち強キックを当てつつ…

少し離れた間合いで跳び込んでくる相手には、しゃがんで強キックの足の先端を相手の着地に重ねておこう。しかし、京やテリー、リョウたちはジャンプ強攻撃の判定が強いのでやめておいた方が無難だ。

クラークが使う連続技は、ジャンプからならジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック2発キャンセル弱ガトリングアタックが簡単かつ強力だ。少し難しいが、ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ（2段目）強制キャンセル強ガトリングアタック（スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー）というのも可能。

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーは、相手の跳び込みを昇りジャンプ攻撃で落としたあとや、パワーMAX時に飛び道具をガードキャンセルして出すと効果が大きい。あと、この技をガード状態から出すと、ガトリングアタックに化けることがよくある。それを防ぐには、一瞬レバーを相手方向に入れてからコマンド入力すればOKだ。

超必殺技のウルトラアルゼンチンバックブリーカーは、吸い込みの間合いが広くなっているので、相手の起き上がりに攻撃避けから狙ったり、ダッシュから吸い込むのも前作より楽になった。

クラークは体力的にピンチでも、一回の攻撃で簡単に逆転勝利ができるので、最後まであきらめずに闘おう。



対空は昇りジャンプ強キック



ガードキャンセルからは効果が高い

草薙柴舟



キャラ特性

基本的には草薙京と同じだが、使える必殺技は3つだけと少なく、ジャンプなどの動きも微妙に遅くなっている。

通常技では、遠距離立ち弱キック、しゃがみ弱パンチ、近距離立ち強パンチ、しゃがみ強キックなどが使える。

遠距離立ち弱キックは見た目よりリーチが長く、連打がききスキも小さいので、地上戦での牽制に使うといいだろう。

しゃがみ弱パンチは前作の弱技並に連打がきき、密着から9発位入れることが可能。接近戦で使っていくといい。

近距離立ち強パンチは2段技で、キャンセルもかかるので連続技に組み込めば強力。

しゃがみ強キックはリーチがそこそこあり、キャンセルがかかる。百八式・闇払いなどにつないでいくのが有効。

相手に跳び込む時はジャンプ強キックを使うのがいい。一応、裏回りを狙うこともできる。

連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段）キャンセル弱四百弐拾七式・（2段）が強力。気絶することもある。

特殊技

外式・轟鎚

踏み込みながら拳を叩きつける技で、しゃがみガードは不能。やはり出るまでは遅いが、スキは小さくガードされて反撃されたりすることはない。踏み込むのでリーチも結構長い。

必殺技

百八式・闇払い

草薙京と同じ技で、地をはう炎の弾を投げつける飛び道具。スキが非常に小さいのが特徴で、強で出すと弾のスピードがかなり速く、連発することが可能。ヒットした相手は燃えてしまうが、やはりダウンはしない。おもに離れた間合いでの牽制に使っていくといいだろう。

百式・鬼焼き

これも草薙京と同じ技。腕に炎を宿し、上昇しながらなぎ払う。出かかりに無敵時間があり、対空技として信頼できる。ただ、無敵時間は一瞬なので、できるだけ引きつけて出すようにしよう。

地上の相手に強で出すと2発ヒットするが、やはり間合いが離れていると2発目が空振りしてしまい、反撃を受けてしまう。

四百弐拾七式・神懸

柴舟だけが使える唯一の必殺技。ほんの少しだけジャンプしつつ相手に跳びかかり、体当たり→炎をまとった裏拳を連続で繰り出す。

出かかりに無敵時間があり、出たあとも足元にくらい判定ない。しかもしゃがみガードが不能と、いたれりつくせりの技だ。また、2発ヒットするのでダメージも大きい。

ただ、ガードされてしまうとスキがあり、反撃を食らってしまう。攻撃判定が出るのも遅いので、反応されてガードされることも多い。途中までモーションがダッシュと同じなので、ダッシュからの投げやしゃがみキックと使い分けるといい。

超必殺技

裏百八式・大蛇薙

この技も京と同じだが、モーションが少し違い、両手にためた炎で叩きつけるようになぎ払う。構えモーション中は上半身無敵。

京の技と基本的に同じだが、出るまでが少し早く、スキが小さい。コマンドを入力したあと、ボタン押しっ放しで構えポーズの状態でためることができるのも同じ。

出てしまえば判定は大きいので、先端を当てるように出していくといい。先読みで対空技にもなる。

技コマンド

百八式・闇払い	↓↘→+AまたはC
百式・鬼焼き	→↓↘+AまたはC
四百弐拾七式・神懸	→↘↓↙←+AまたはC
一刹背負い投げ	→または←+CまたはD
外式・轟鎚	→+C
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+C



しゃがみガード不能の特殊技



性能的には京の技と同じだ



無敵対空技。京とあまり変わらない

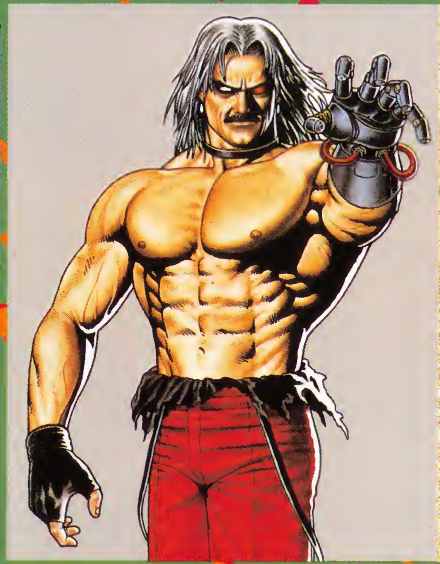


出るのが早く、スキが京よりも小さい



しゃがみガード不能技

オメガルガール



キャラ特性

ルガールは攻撃力が非常に高く、連続技1回で相手の体力ゲージを満タンから赤くすることができる。

通常技の中で使用頻度の高い技には、次のようなものがある。

遠距離立ち弱キックは非常にリーチが長く、スキも小さいので、地上戦での牽制に使っていくことができる。

近距離立ち強キックは2段技になっており、1段目、2段目ともにキャンセルが可能。連続技に組み込むのがいい。

しゃがみ弱パンチは連打がきく（それほど早くないが）ので、接近戦で有効。先程も説明したがルガールは攻撃力が高いので、弱技でもかなり体力を減らすことができる。

ふっ飛ばし攻撃はリーチはたいして長くないが出るのが早く、斜め上に攻撃判定が出るので、対空技に使うことができる。

また、カウンター攻撃は出るのは早くないが、リーチが結構あるのでうまく使っていきたい。キャンセルしてゴッドプレスが連続技になる。

跳び込む際には、強キックか空中ふっ飛ばし攻撃を使うのが効果的。強キックは連続技を狙いたい時に使おう。技の出るまでが遅いので、出すタイミングに注意したい。

空中ふっ飛ばし攻撃は判定が非常に強いので、連続技が間に合いそうにない時や、対空技をつぶしたい時に使おう。また、ジャンプの昇りで出せば、しゃがんでいる相手にヒットさせることも可能。ジャンプスピードは比較的速めなので、跳び込みやすいだろう。

連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）キャンセルジェノサイドカッターの4段が超強力。体力満タンから八割近く減らせるうえ、ほとんど気絶させることができる。近距離立ち強キックを2段目まで入れ、ゴッドプレスにつなげてもいいが、ダメージが小さく、また気絶しにくくなる。

また、接近戦で役に立つものとして、しゃがみ弱パンチを何発か入れ、キャンセルしてジェノサイドカッターやダークバリヤーにつなぐというものもある。間合いが遠すぎると入らないので注意。

必殺技

烈風拳

餓狼伝説シリーズに登場するギース・ハワードが使う必殺技で、地をはう衝撃波を飛ばす技だ。なぜルガールが使えるのかは謎。攻撃力は非常に高いのだが、全体的にスキが大きく、いまいち性能はよくない。弱強の違いは弾のスピードのみで、強のほうが速い。ただ、他のキャラクターに比べると強で出してもあまり速くない。

カイザーウェーブ

これも餓狼伝説シリーズに登場する、クラウザーの使う必殺技。両手で前方に巨大な気弾を撃ち出す技で、通常の飛び道具なら貫通して飛んでいく。弾自体も非常に大きいので、ジャンプで跳び越すことは難しい。

弱強共に出るまでのスキがかなり大きく、出たあとのスキもそれなりにある。弾のスピードはかなり遅めだ。また、烈風拳と併用することができ、どちらかが画面内に残っていても出すことが可能。

ジェノサイドカッター

小さくジャンプしながら片足を振り上げて攻撃する技。出かかりに一瞬だが無敵時間があり、弱、強ともに間合いが近いと2発ヒットする。おもに対空技として使うことができる。ただ、引きつけが甘いと相討ちになることが多い。早めに出して高い位置で当ててしまってもいいだろう。

また、2発目は空中ヒットになっているので、1発目しか当たらずに相手がダウンしないということはなく、地上戦でのカウンター狙いにも使っていける。

ダークバリヤー

前方に円状のバリヤーをはる技。飛び道具を跳ね返すことができ、攻撃力もある。出るまでの早さは遅くないが、スピードの速い飛び道具を跳ね返すには多少の先読みが必要となる。そのほか、相手に当ててしまえば非常にスキが小さいので、連続技やけずりに使っていってもいい。バリヤー部分には食らい判定がなく、相手の起き上がりに重ねて無敵技をつぶしたりすることも可能。

ゴッドプレス

高速で突進し、相手をつかまえて画面端に叩きつける技。判定は非常に大きく、ジャンプで逃げようとした相手をつかまえたりすることがあるが、前方への判定は強くなく、弱技を連打されていたりすると止められてしまう。

また、ガードされると大きく跳ね返るので、画面端に追い詰められた状態でない限り反撃を受けないが、体力をけずることもできない。おもに奇襲に使ったり、連続技に使うといいだろう。

超必殺技

ギガンテックプレッシャー

ゴッドプレスのパワーアップバージョンで、画面端に叩きつけたあとにドクロマークの入った気柱が浮かぶ。

ゴッドプレスとの違いは足元に食らい判定がないことで、足元を攻撃するしゃがみキックをすり抜けつつ攻撃できる。ただ出かかりに構えポーズがあり、出るまでが遅く、連続技に組み込むことができないため、奇襲ぐらいにしか使えない。この技も相手の体力をけずることはできない。

技コマンド

烈風拳 ↓↘→＋AまたはC	カイザーウェーブ →←↙↓↘→＋AまたはC
ジェノサイドカッター ↓↙←↖＋BまたはD	ダークバリヤー ↓↘→＋BまたはD
ゴッドプレス →↘↓↙←＋AまたはC	スコーピオンデスロック →または←＋CまたはD
ギガンテックプレッシャー →↘↓↙←→↘↓↙←＋BC	



とどめにドクロの顔が写った気柱が…



地を這う飛び道具



おなじみの巨大飛び道具



無敵の対空技。横への判定が大きい



飛び道具ならなんでも跳ね返せる



相手をつかんで壁に叩きつける



FAR EAST OF EDEN

天外魔境 真伝™

ハドソン	格闘アクション	202M

MVS	発売中 ¥68,000	カセット	発売中 ¥29,800	CD	発売日未定 価格未定

徹底攻略第二弾!! 自来也&極楽太郎による対CPU戦完全クリア

前回に引き続き、対CPU戦徹底攻略！　今回は、パワフルな闘いが持ち味の極楽太郎、撹乱戦法を得意とする自来也を使用しての攻略だ!!

強力な術と追い討ち攻撃!! バランス型キャラ・自来也



対CPU攻略

攻略／ジェイケイ

自来也 ジライア

基本戦法



ダッシュ攻撃は相手を転ばせることができ、使える



相手と少し距離を置いて爆炎を使うと大ダメージだ

対CPU戦で役に立つのがダッシュ攻撃（ダッシュ中にB+C）。この技は出るまでが早く、ダウンを奪えるうえ威力も結構あり、中間間合いから出していくと、CPUはほとんどガードせずに食らってくれる。ただ、起き上がりに当てにいくとガードされることが多いので、一度当てたらひとまずバックステップで間合いを開け、完全に起き上がったあとにダッシュ攻撃を当てにいくように。これが対CPU戦の基本パターンだ。

相手を画面端でダウンさせたら、起き上がりに投げられない程度まで近づき、爆炎を重ねるのが非常に強力。ガードしてくれればけずりでゲージ半分弱の体力を奪えるし、ヒットしても大ダメージを与えられる。爆炎は出るのが遅いので、早めに出すようにしよう。ダウン時に出るアイテムを取ることもあるが、あまり気にしなくてもいい。CPUが毒を取った時は、ダッシュで近づき爆炎を入れるか、ジャンプ強蹴り→しゃがみ中蹴り→しゃがみ中斬りキャンセルかまいたち（中か強）の4段連続技を決めよう。

その他には、しゃがみ中斬りがなかなか強力。リーチが長く、相手が近づいてきた所に出すと結構食らってくれる。キャンセルもかかるので強かまいたちを出して連続技に。

対空技としては近距離立ち強パンチがある。下に潜り込むようにして使おう。

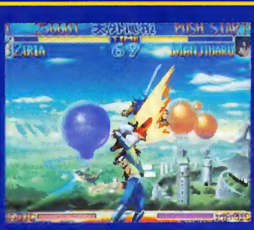
奥義	術
かまいたち ↓↘→+斬り	爆炎 ↓↓+A
みぞおち →+AB	火天 ↓↓+B
煙幕 ↓↙←+蹴り	神炎 ↓↓+C
盗み ↓↙←+AB	

※武器＝（武）、素手＝（素）と表現しています。
※（N）はレバーニュートラルです。

※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです。

戦国卍丸

基本パターンが有効。また、卍丸はよく跳び込んでくるので、スタート時程度の間合いを保ちつつ待ち、跳び込んできたら近距離立ち強パンチで返していってもいい。空中ガードされることがあるが、卍丸が着地する所にしゃがみ中斬りキャンセル中かまいたちの連続技を重ねておくと、よく食らってくれる。待っていても跳び込んでこないようなら、しゃがみ中斬りキャンセル強かまいたちを当てていくといい。


潜り込むように立ち強斬り

極楽太郎

まず、離れた間合いから相手を跳び越すように大ジャンプ（ダッシュ中に前ジャンプ）すると、対空技を空振りするので、後ろから投げを入れることができる。空振りしたのが極楽ファイアーなら爆炎を入れてやろう。極楽大旋風根は空中ガードすれば歩いて投げが入るので、ジャンプ中は空中ガードをしておこう。投げたあとはしゃがみ強蹴りを入れ、起き上がりにダッシュ攻撃をするとよく食らってくれる。投げ→しゃがみ強蹴り→ダッシュ攻撃をワンセットで繰り返していこう。


投げにはこれで追い討ちを

綱手

基本パターンが有効。また、ガードしながら待ち、CPUが歩いて近づいてきたり、ダッシュしてきたらしゃがみ中斬りキャンセル強かまいたちで追い払い、離れた間合いで回転独楽や特大攻撃を空振りしてきたら、そのスキにしゃがみ中斬りキャンセル強かまいたちを決める。しゃがみ中斬りのかわりにダッシュ攻撃でもいいだろう。跳び込んできたらとりあえずガードして、しゃがみ中斬りキャンセル強かまいたちで追い払い、再び攻撃のチャンスをうかがおう。



大蛇丸

基本パターンが有効。大蛇丸は起き上がりのガードが甘いので、起き上がりにダッシュ攻撃や特大攻撃を重ねればほとんど食らってくれる。ただし、ダウンさせた時に出てくるアイテムには注意。はじめから特大攻撃を当てていくパターンもある。ガードされた場合、かんざし投げや雨竜などを出してくるので、すぐに前ジャンプしてジャンプ強蹴り→しゃがみ中斬りキャンセル強かまいたちの連続技を狙っていこう。ただ、竜槍連劇など食らうことがあるので、確実ではない。


大蛇丸はガードが甘い

八雲

基本パターンが有効。八雲はほおっておくと勝手に暴れ回るので、ガードを固めて待ち、返し技中心に闘ってもいい。王狼斬、ダッシュ攻撃はガードしてダッシュ攻撃で反撃すればいい。跳び込んできたら、間合いが近ければ近距離立ち強斬りで返し、遠ければ無理に反撃を狙わず、手堅くガードするのがいい。また、離れた間合いで勝手にキックを空振りし始めることがあるが、このときは必ず3連発するので、3発目の空振りにダッシュ攻撃を入れよう。


空振りにダッシュ攻撃

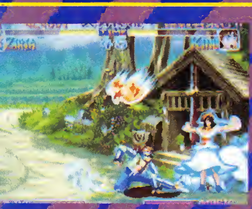
自来也

まずはダッシュ攻撃で突っ込んでいき、CPUをダウンさせることから始める。そのあと、間合いが離れているとCPU自来也は起き上がりにかまいたちを出すので、少し間合いを離して特大攻撃の先端を重ねておけば、ほぼ確実にヒットする。当たれば転ぶので、あとは繰り返し重ねていけばはまってくれる。ただ、ダウンさせた時に出てくるアイテムには要注意。起き上がりに特大攻撃を重ねる代わりに神炎を決めることもできる。


先端を重ねていこう

絹

基本パターンが有効。その他のパターンとして、特大攻撃をガードさせてすぐにダッシュ攻撃を出すと、鳥寄せを出したところにヒットさせることができる。雲隠れですり抜けていったり、シロをダッシュ攻撃で潰すことがあるが、その場合は少し歩いて投げることができる。また、絹の術の一部は地上ではガード不能で、かなりうっとおしい。食らいたくなければ後ろジャンプして、そのままレバーを入れっ放しにしておけばかわせるか空中ガードできる。


鳥寄せをつぶせる

カブキ団十郎

基本パターンが有効。その他のパターンとしては、ガードして待ち、近づいてきたらしゃがみ中斬りの先端を当てるように出し、キャンセル強かまいたちを出すとよく食らってくれる。また、そのあとほとんど跳び込んでくるので、着地にしゃがみ中斬りキャンセル強かまいたちを当てていけば、連続してはまってくれる。ただ、しゃがみ中斬りを当てた間合いが少しでも近いとジャンプ強斬りが届いてしまうので注意。届きそうならひとまずガードしよう。

キャンセルかまいたちを


マントー

スタート直後に必ずといっていいほど使ってくるウマシカの術に対しては、やはり大ジャンプで跳び越え、技の硬直中に後ろから爆炎を決めてやるのがいいだろう。これで大ダメージは確実。大ジャンプの代わりに引きつけて煙幕でもいい。向かって相手の左側からなら中蹴り、向かって相手の右側からなら弱蹴りでマントーの裏側へ回ることができるので、この場合も爆炎を決めよう。そのあとは画面端と端よりやや近い間合いで待ち、オサルクラッシャーをガードしたあとや、ひっかき、かみつきが空振りしたあとにしゃがみ中斬りキャンセル中かまいたちを決めていこう。ひっかきやかみつきの場合、画面端と端だと中かまいたちが届かないので、少し前進して出すようにしたい。決めたあとはバックステップして再び間合いを離し、同じように繰り返していこう。画面端に追い詰められるとひっかきやかみつきが厄介なので、煙幕で反対側に逃げてしまうといいだろう。


後ろから爆炎！


追い詰められたら逃げる

カラクリ兵

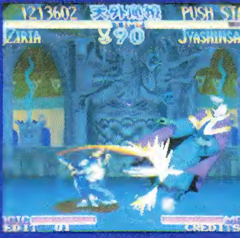
カラクリ兵はガードしないので、転ばせることのできる技で闘うのがいいだろう。転ばせたときに出てくるアイテムに注意しつつダッシュ攻撃を当てていくのをのを繰り返し、カラクリ兵を画面端まで追い詰める。そのあとは起き上がりにしゃがみ強蹴りを重ね続けていけばいい。間合いとしては、しゃがみ強蹴りの先端が当たるようにすれば、出てくるアイテムに邪魔されずにすむし、起き上がりに無敵を出されても食らうことはない。無敵を出されたら冷静にもう一度しゃがみ強蹴りを出せば再びパターンにもっていける。もしパターンがうまくいかなかったら、必ず2連続で出してくる通常技の2発目の空振りのスキにダッシュ攻撃を入れてパターンにもっていくのがいいだろう。


まず転ばせよう


この位置で出し続けるだけ

邪神斎

邪神斎は近距離での対空技を持っていないので、ジャンプ攻撃からの攻めが非常に有効である。
できるだけ近くから跳び込み、ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱斬りキャンセル弱かまいたちの連続技を決めていこう。うまく決まったらすぐに前ジャンプして繰り返し連続技を狙っていく。たまに返されることがあるが、大抵連続で食らってくれる。ジャンプ攻撃をガードされた場合にも、しゃがみ弱斬りキャンセル弱かまいたちまで出し、再び跳び込みからの連続技を狙っていこう。ただ、ジャンプ攻撃はなるべく引きつけて当てないと、着地したとたんに投げられてしまうので、その点には注意しよう。
自来也は攻撃力が低いので、倒すのに少々時間がかかるものの、それほど苦労する相手ではないだろう。


ガードされても出し続ける

ルシフェラー

これといった対空技を使ってこないので、跳び込みからの攻撃が有効。
まず、近い間合いからジャンプ強蹴りで跳び込む。離れていたら大ジャンプで跳び込むといい。うまく跳び込めたら、そのあとはすぐに前ジャンプし、昇りで強蹴りを当てつつ反対側に着地し、再び前ジャンプ昇り強蹴りを繰り返していけばいい。昇り強蹴りをガードされた場合は手前に着地するので、そのあとのジャンプ方向に注意。レバーを上方向に入れっ放しにして、着地したらすぐにジャンプするのがコツ。
ジャンプ蹴りとジャンプ蹴りの間の着地中に投げを食らう場合があるが、確実に投げにくるわけではないので、やはりこのパターンがいい。
また、スタート直後から特大攻撃を出していき、ヒットしてダウンさせたら、起き上がりにも特大攻撃の先端を重ねていくのもいい。ガードされ始めたらジャンプ攻撃に切り替えよう。


まずジャンプの降りで当てて


昇りで当て続ける

攻撃	名 前			武器	ダメージの大きさ
術	爆炎			武	
	火天			武	×3
	神炎			武	
奥義	かまいたち			武	弱 強 中
	みぞおち			武	
	煙幕			武	ボタンで出現位置変化
	盗み			武	相手にHitすると術メータをうばえる
状態	攻撃	名 前	C	武器	
立ち近距離	投げ技	猫首つかみ	×	武	
		猫落とし	×	武	空中投げ
ジャンプ上昇中	武器投げ	クナイ投げ	×	武	
立ち	特大攻撃	紺青斬り	×	武	
しゃがみ		クナイ投げ	×	武	
立ち近距離	弱斬り	葉隠れ	○	武	
	中斬り	葉隠掌	○	武	
	強斬り	金毘羅掌	△	武	
	弱キック	鱗落とし	×	武	
	中キック	顔砕脚	×	武	
	強キック	影渡し	×	武	
立ち遠距離	弱斬り	葉隠掌	○	武	
	中斬り	正拳突き	○	武	
	強斬り	郭公殺し	×	武	
	弱キック	顔砕脚	×	武	
	中キック	太刀	×	武	
	強キック	太刀	×	武	
しゃがみ	弱斬り	駒落とし	○	武	
	中斬り	唐金つぶし	○	武	
	強斬り	狐狸刈り	×	武	
	弱キック	擂り蹴り	×	武	
	中キック	回転擂り蹴り	×	武	
	強キック	旋蹴り	×	武	
垂直ジャンプ	弱斬り	故殺斬り	×	武	
	中斬り	鉈払い	×	武	
	強斬り	花軸落とし	×	武	
	弱キック	虎尖脚	×	武	
	中キック	霞蹴り	×	武	
	強キック	踵蹴り落とし	×	武	
斜めジャンプ	弱斬り	故殺斬り	×	武	
	中斬り	鉈払い	×	武	
	強斬り	花軸落とし	×	武	
	弱キック	虎尖脚	×	武	
	中キック	霞蹴り	×	武	
	強キック	踵蹴り落とし	×	武	
ダッシュ	斬りボタン	走り葉隠れ	×	武	
	蹴りボタン	走り鱗落とし	×	武	
	B+Cボタン	地滑べり蹴り	×	武	

Cはキャンセルがかかるか否か
キャンセル表、ダメージ比較は編集部調べ
△は出かかりのみキャンセル可

動きは遅いが攻撃力はNo.1! 圧倒的パワーキャラ極楽太郎



極楽太郎

対CPU攻略

攻略／ジェイケイ

基本戦法

極楽太郎の技の中でも特に豪快な極楽ホームラン。この技は落ちてくる相手に追い討ちを入れることができる。ただ、画面中央では攻撃が届かないので、画面端に限定される。追い討ちに使う技は、画面端より少し離れているなら極楽ファイアー。下段（Bボタン）で出し、当たったら上に向ければ全てヒットし、大ダメージを与えられる。すべて入ればだいたいKOできる。体力が残っていたら、空中で燃えた相手にさらに垂直ジャンプ強斬りを入れることも可能。画面端まで距離があるなら前ジャンプ強斬り、画面端に近すぎるなら中の極楽大旋風根を使うといい。

この極楽ホームランをCPU相手に決めていくパターンを2つ紹介しよう。

まず少し間合いを離してダッシュする。そして相手の目の前に止まるように前転し、直後に極楽ホームランを決める。これが基本パターン①。



このあたりから入力開始

当たるようにダッシュパンチ（ダッシュ中に斬りボタン）を出すと、CPUはほとんどガードせずに食らってくれる。一度当てたら連発していけばOK。ダッシュパンチがめり込むようにヒットしたら、そのあと極楽ホームランを決めることも可能。わざとめり込むように当てて極楽ホームランを狙っていってもいい。これを基本パターン②とする。



技をめりこませてから投げ

極楽ホームランを使わないパターンとしては、とりあえずダッシュ攻撃（ダッシュ中にB+C）で突っ込むとほとんどヒットする。少し遠めから先端を当てるように出すといい。起き上がりにダッシュ攻撃を当てにいくとガードされることが多いので、一度当てたらバックステップでさがり、少し待ってダッシュ攻撃を当てにいくようにしよう。このパターンは最初の8人全員に通用する。



CPUはよく食らう

もし毒が出たら、CPUをダッシュパンチで押して取らせてしまおう。毒を取らせたら、ダッシュで近づき極楽ファイアーを決めれば大ダメージを与えられる。密着より少し離れ、下段で出して上に方向を変えればすべてヒットする。

奥義	術
極楽大旋風根（武） →↓↘＋斬り	極楽ファイアー上段 ↓↓＋A
極楽体当たり（素） ABを1.5秒以上押してから離す	極楽ファイアー下段 ↓↓＋B
極楽ホームラン（武） 相手の近くで←↙↓↘→+BC	極楽ファイアー中段 ↓↓＋C

VS 戦国卍丸

基本パターン①、②ともに有効。その他のパターンとして、遠距離立ち中斬りの先端を当てるように出していくと、なぜかほとんどガードせずに食らってくれるので、空振りしないように遠距離立ち中斬りを連発していくだけでも勝つことができる。もしガードされても気にせず出し続けていこう。たまに跳び込まれてしまうことがあるが、ジャンプ攻撃をガードするか、もしくは食らったあとに素早く極楽ホームランを入力すれば決まることが多い。



この技だけでも勝てる

極楽太郎

基本パターン①が有効。極楽太郎は食らい判定が大きいので、画面端に密着しているような間合いでも極楽ホームランのあと極楽ファイアーを決めることができる。また、空中ガードしながら相手を跳び越すように大ジャンプし、対空技を空振りさせて（もしくはガードして）反撃するパターンもある。反撃には極楽ホームランを使うといい。空振りしたのが極楽ファイアーなら、近づいて極楽ファイアーを決めることもできる。大ダメージは確実だ。



大ジャンプで跳び越えよう

綱手

基本パターン①、②ともに有効。たまに返されることがあるが十分勝てる。また、特大攻撃（立ってB＋C）を当てていくパターンもある。とりあえず特大攻撃を出すと結構食らってくれる。ただ、起き上がりに当てるとガードすることが多いので、少し待ってから当てていくようにしよう。綱手が暴れ出したらとりあえずガードして待ち、ダッシュ攻撃などに特大攻撃を入れていくといい。おとなしくなったならやはり特大攻撃を当てる。



特大攻撃が効果的

大蛇丸

基本パターン①、②ともに有効である。CPU大蛇丸は、起き上がった時のガードが甘い傾向にあるので、一度ダウンさせたら起き上がりにダッシュ攻撃などを重ねておけば、かなり高い確率で食らってくれる。食らったらダウンするので、再び起き上がりに攻撃を重ねていくようにしよう。冰竜など、イヤな攻撃を持っているものの、攻撃力も高くないので、基本的には苦戦させられるということはないだろう。



起き上がりに重ねよう

八雲

基本パターン②が有効。その他のパターンとしては、とりあえずダッシュ攻撃を出していき、食らったのであれば起き上がりに再びダッシュ攻撃を重ねていく。もしガードされた場合はガードしながら様子を見る。するとたまにダッシュしてくることがある。この時は必ず攻撃を出さず普通にダッシュしてくるだけなので、ダッシュ攻撃の硬直が解け次第、極楽ホームランで投げてやればいい。ダッシュしてこなかったら、再びダッシュ攻撃を出していけばいい。



ダッシュしてきたら投げ

自来也

ラウンド開始直後にダッシュ攻撃などでダウンさせ、起き上がりに極楽クエイク（しゃがんでB＋C）を重ねると必ずヒットする。自来也も起き上がりにかまいたちを出そうとするからだ。あとは少しダッシュして間合いを詰め、繰り返し極楽クエイクを重ねていけばいい。少し位遠めでもかまいたちで踏み込んだところに届くので、間合いは適当でいい。アイテムを取りたくなければ遠い間合いがいいかも。基本パターン②でも勝つことができる。



この技で楽勝だ

絹

基本パターン②が有効。へたに通常技を出したりすると、バックステップでかわされて反撃を食らうことがあるので、ダッシュパンチでガンガン押していくようにする。絹はこっちをパワーダウンさせる術を多用してくる。特に投げでダウンさせたあと起き上がりに重ねてくることが多い。これらは地上ではガード不能だが、空中ガードは可能なので、出されたらすぐにバックジャンプしてレバーを後ろ方向に入れっ放しにすれば回避できる。



とにかくダッシュで押そう

カブキ団十郎

基本パターン①が有効。パターン②でもいいのだが、ダッシュパンチをめり込ませてから極楽ホームランを狙いにいくと、投げ返されることが多い。極楽ホームランは狙わず、ダッシュパンチの先端を当てるように攻めていこう。また、ダッシュパンチを連続で出し続けていると、ジャンプで跳び越されることがあるのだが、この場合はうまく着地にタイミングを合わせて極楽ホームランを決めてやればいい。ほかは特に問題はないだろう。

めりこまないように当てよう



邪神斎

ラウンド開始直後にダッシュ攻撃を出すとほとんどヒットするので、起き上がりにダッシュ攻撃の先端が当たるように重ねる。ヒットさせることができたら同様に重ね続けて画面端まで追い詰めよう。ガードされた場合、ルシフェラーはスターダストスピアかハルマゲドンウィスプを出してくるので、スターダストスピ

攻撃	名前	武器	ダメージの大きさ
術	極楽ファイアー上段	武・素	1発につき
	極楽ファイアー下段	武・素	1発につき
	極楽ファイアー中段	武・素	1発につき
奥義	極楽大旋風根	武	弱 中・強
	極楽体当たり	武・素	
	極楽ホームラン	武	

状態	攻撃	名前	C	武器	
立ち近距離	投げ技	放り投げ	×	武・素	
ジャンプ上昇中	武器投げ	棍棒投げ	×	武	
立ち	特大攻撃	極楽ライナー	×	武	
しゃがみ		極楽クエイク	×	武	
立ち		極楽ハンマー	×	素	
立ち近距離	弱斬り	ジャブ	○	武	
	中斬り	逆手地獄突き	○	武	
	強斬り	極楽スマッシュ	○	武	
	弱キック	ミドルキック	×	武	
	中キック	金蹴り	×	武	
	強キック	セクシーキック	×	武	
立ち遠距離	弱斬り	ジャブ	○	武	
	中斬り	極楽カッター	×	武	
	強斬り	極楽スイング	×	武	
	弱キック	ローキック	×	武	
	中キック	膝蹴り	×	武	
	強キック	フェイス クラッシュ	×	武	
しゃがみ	弱斬り	バックナックル	○	武	
	中斬り	極楽スイング	×	武	
	強斬り	極楽ダブルクイック	×	武	×2
	弱キック	レッグスライス	×	武	
	中キック	ウフフキック	×	武	
	強キック	オホホキック	×	武	
垂直ジャンプ	弱斬り	GO!GO!パンチ	×	武	
	中斬り	GO!GO!パンチ	×	武	
	強斬り	ハエ叩き	×	武	
	弱キック	バンザイキック	×	武	
	中キック	ヨイショ！キック	×	武	
	強キック	エレガンスキック	×	武	
斜めジャンプ	弱斬り	エルボー	×	武	
	中斬り	チョップ	×	武	
	強斬り	極楽アックス	×	武	
	弱キック	ケツ落とし	×	武	
	中キック	シリアッタック	×	武	
	強キック	エレガンスキック	×	武	
立ち近距離	弱パンチ	エルボー	○	素	
	中パンチ	チョップ	○	素	
	強パンチ	極楽アッパー	○	素	
立ち遠距離	弱パンチ	ジャブ	○	素	
	中パンチ	ストレート	×	素	
	強パンチ	極楽ハートブレイク	×	素	
しゃがみ	弱パンチ	バックナックル	○	素	
	中パンチ	ロー・チョップ	○	素	
	強パンチ	極楽ボンバー	×	素	
垂直ジャンプ	弱パンチ	GO!GO!パンチ	×	素	
	中パンチ	GO!GO!パンチ	×	素	
	強パンチ	極楽ボンバー	×	素	
斜めジャンプ	弱パンチ	GO!GO!パンチ	×	素	
	中パンチ	GO!GO!パンチ	×	素	
	強パンチ	ボディプレス	×	素	
ダッシュ	斬りボタン	ダッシュ逆手地獄突き	×	武	
		ダッシュチョップ	×	素	
	蹴りボタン	ダッシュ金蹴り	×	武	
	B+Cボタン	極楽大根おろし	×	武	

しゃがみ弱蹴りは、素手時のみキャンセル可

マントー

CPUは、スタート直後にほとんどウマシカの術を出してくるので、引きつけて大ジャンプで跳び越し、後ろから近づいて極楽ファイアーを決めてやろう。



跳び越してファイアー

そのあとはできるだけ離れてオサルクラッシャーを待ち、ガードしたあとに近距離立ち中斬りキャンセル極楽大旋風根（中）の連続技を入れていく。武器を投げておけば、ひきつけて極楽ダイナマイツも入る（しゃがみ弱斬りからキャンセルしても可）。

ひっかき、かみつきに対しては、投げ技扱いなのでガード不能だが、間合いが離れていれば空振りし、自分の手前で着地するので、素早く反応して極楽クエイクを入れよう。難しかったら放っておいていい。

ほかには、空中ガードしながら跳び込み、昇猿拳を空中ガードできたら着地に極楽ホームランを決めていくパターンもある。どうしても極楽ホームランを使いたい人にオススメする。

VS

カラクリ兵

しつこいようだがカラクリ兵はガードをしないので、まずダッシュ攻撃などの転ばせることのできる攻撃でダウンさせ、起き上がりにも再度ダッシュ攻撃を重ねていく。ダウンさせたあとにアイテムが出てきても、ダッシュ攻撃の先端を当てるように重ねればアイテムを壊しつつ攻撃できるので、かなりパターン化しやすい。


これで端に追い詰める

画面端に追い詰めたら、ダッシュ攻撃だとダウンさせたあとの間合いが近すぎるので、やや危険をともなってしまう。そのため、画面端でダウンさせた場合には極楽クエイクを重ねていくようにしよう。無敵を出されて技が空振りしても、すぐにもう一度極楽クエイクをだせば技のスキに当てることができる。

カラクリ兵の技は全体的に威力が高いので、無理にアイテムを狙ったりせず、パターンにはまったらさっさと倒してしまうのがいいだろう。

VS

邪神斎に対しては、できるだけ近い間合いから技を出さずに跳び込み、着地で



空中ガードで跳び込め

すかさず極楽ホームランを決めていくパターンが有効。空中で落とされることはほとんどないが、念のため跳び込む時は忘れずに空中ガードをしておくのがいいだろう。

また、邪神斎も食らい判定が大きいので、画面端に密着していても極楽ファイアーによる空中追い討ちが入る。

間合いが離れてしまったら、大ジャンプで跳び込んでから着地で極楽ホームランを狙っていくといい。多くの場合は邪神斎を跳び越すことになり、コマンド入力が逆向きになるのでその点には注意しよう。

VS

ルシフェラー

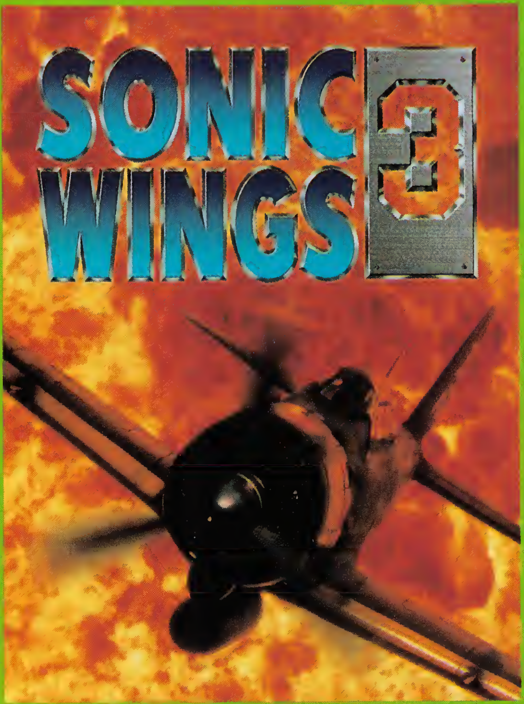
アはガードしてダッシュ攻撃を当てにいき、ハルマゲドンウィスプは当たらないので、すぐにダッシュ攻撃を出せば空振りのスキにヒットする。

端に追い詰めることができたら起き上がりに重ねる技を極楽クエイクにかえていくようにしよう。



起き上がりに重ねていく

ちなみにこの技をガードされたときのこちら側の対応はダッシュ攻撃をガードされたあとと同じでいいだろう。



弾よけに稼ぎに命をけずれ!
満を持しての攻略第1弾!!

SONIC WINGS3

ビデオシステム		シューティング		容量未定	
MVS	発売日未定 価格未定	カセット	10月発売予定 価格未定	CD	11月発売予定 価格未定

攻略／DSP-たろりん

発売が迫り、期待の高まる『ソニックウィングス3』だが、いよいよ今回から徹底的に攻略を開始する。
前号までの紹介に歯がゆい思いをしたシューティングファンに贈る、記念すべき攻略第一回目、それではスタート！



重なって撃てば超強力！

システム&ポイントおさらい

各機体には、それぞれパワーアップ段階（パワーアップアイテムの取得数による強さのレベル）が設定されているが、弾を撃ち続けていると、一定の時間が経過した時点で1段階下がってしまう（最強段階のみ）。そのため、ボス出現前などの敵がいない場所で無意味に連射していると、肝心のボスとの戦闘を、弱い状態で戦うことになる。

また、自機は飛行しているため、地上の敵に当たってもミスにならない（当然といえば当然だが…）。そのため、戦車などの地上物に重なって攻撃すると、より効果的にダメージを与えることができる。ただし、重なっている最中に弾を撃たれると当然ミスになるので、重なりもほどほどに。

そして、得点アイテムに関してだが、このゲームの得点アイテムは、画面の上の方で取るほど高得点となっている。画面最上部（1万点）と最下部（200点）では、スコアに雲泥の差があるので、出現場所をおぼえて、なるべく上の方で取るようにしよう。敵の攻撃をよけにくい、というリスクも背負っているのだが。



攻略にはブレイザーズを使用 その理由は…!?



ブレイザーズ…それは開拓者！

攻略にはブレイザーズを使用する。

まずメインショットが3WAYで攻撃範囲が広く、サブウエポンも敵を自動的に狙う誘導弾なので、広範囲の敵を撃つことができる。特に誘導弾は自機の後方も攻撃してくれるので非常に便利。さらに相手に接近してすべてのショットを集めると、ものすごい威力で、ボスも瞬殺できる。

スペシャルウエポンは、使用した瞬間に無敵になるので、主に緊急回避に利用することになる。また、初期搭載数、最大搭載数も多い。

弱点は、あまり自機のスピードが速くないことと、スペシャルウエポンの効果範囲がせまいことだが、それほど気にならないだろう。

総合的に見ると、メインショットとサブウエポンの攻撃力、使いやすさにバラつきのある機体の多い中では、かなり優秀な機体といえる。

●STAGE 1

東京

まずは中型機が出現するので、すぐに接近して撃ちにくく。弾を出してくるが、素早く破壊すれば自機の正面に撃たれる前に破壊できる。破壊するとパワーアップアイテムを出すのでゲット。

次に、背景の（?）タワーがロボットに変形して襲いかかってくる。手と足が生えて歩き出すのだ。重なって撃てば攻撃される前に破壊できるので大丈夫。ただ、放っておくと破壊可能な弾をばらまいてくる。この弾は1個100点なので、得点をセコく稼ぎたい人は弾を出すまで待ってもいいだろう。このタワーも破壊するとパワーアップアイテムを出す。

この後ザコ戦闘機が出てくる。この戦闘機、「侍日本一ソード」という弾を出してくる。この「侍日本一ソード」は破壊可能なので問題ないが、破壊しても0点なので相手にせず、ザコ本体を撃ちにいこう。

左の大きなビルも破壊可能で、破壊するとパワーアップアイテムを出す。これを取れば最強装備だ。

その後は戦車と先ほどの中型機が出る。ここも問題ないだろう。

ボスの出現前、国会議事堂の左右の部分は破壊すると得点アイテムを出す。あらかじめ画面左側の一番上で待機し、破壊したらすかさず画面一番上で得点アイテムを取る。左側を全部取ったらすぐに右側に移動して右の部分を破壊してアイテムを取ろう。左側の得点アイテムは全て1万点で取ることができるのでチャレンジ！



セコく稼げっ！



中型機は素早く破壊



このあたりで回収しよう

BOSS 零式超重戦車「ドニ改」

ボスは巨大戦車。2つの形態がある。

まず第1形態。砲塔が回転して弾を出すのだが、この時は砲塔に重なっていれば安全。ボスの出現時からあらかじめ画面の一番上にいればOK。ここで撃っていれば第1形態はまったく問題なし。

砲塔が壊れると第2形態に。弱点の首（?）がさまざまな攻撃をしてくる。

①弾を3発セットでいろいろな角度に出すが、正面には撃ってこないので真正面にいればよい。

②次に、2WAY弾を出す。発射方向を回転させてくるのだが、この時も真正面にいれば2WAY弾の間に入れるので大丈夫。

③大きな弾をばらまく。発射方向を回転させるが、この時は正面に撃ってくるので少し横に動いてよける。

④大きな弾を3WAY→4WAY→3WAYと出す。3WAYの時は正面から少し横に動いたところで、4WAYの時は真正面でよける。

…と長々と解説したが、実はボスの弱点の少し下に位置して連射すれば最初①の攻撃の間に速攻で破壊できる。所要時間約2秒！　やったぜブレイザーズ!!

放っておくと破壊可能な弾を出すようになるので、セコく稼ぎたいならば攻撃せずに残しておこう。最後に発狂モードになるが、これもボスの弱点の動きが非常に楽しいので1度は見るべし！　首がヘコヘコ…

ボスを倒すと、ルート選択キャラ（攻撃してこない）が登場。左側の翼を破壊すると2面の左ルートへ、右側の翼を破壊すると2面の右ルートへステージが進行する。



もっと前で撃てば瞬殺!!



弾の隙間は広い方だ



こうなる前に倒せ！



この状態のボスは必見！

●STAGE 2 左

ドイツ軍港

まず、右に中型機が出るのですぐに撃ちにいこう。4WAY弾を出してくるが、正面にいれば大丈夫。中型機よりも、左から出てくるザコ×4の体当たりに注意。

その後、海上を小型船が横切る。すぐに破壊すれば弾を出されることはないだろう。この時も、右から出てくるザコ×4の方に気をつけよう。船は左から出てくるので、3WAYの攻撃範囲の広さを活かして画面の中央付近にいるようにしよう。



4WAY弾は正面が死角

潜水艦ドックにたどりついたら、すぐに重なって破壊してしまおう。その下に潜水艦があるので、それも重なって破壊。潜水艦は弾を出さないので安心して重なって破壊できる。ここでも左からザコが出てくるので注意。



地上物は重なりが基本



重油タンカーは引きつけて破壊

右の方にある2つの重油タンクは、破壊するとパワーアップアイテムを出す。この2つのうち右側のものは、スクロールアウト寸前まで残しておいてから破壊し、出てくるアイテムも取らずに画面内を泳がせておこう。このアイテムはこの面最後のアイテムなので、最強パワー持続時間を延ばすためにギリギリまで残してから取る方がよいのだ。



ショットの範囲を活かせ

その後は左右から戦車が現れる。また、倉庫を破壊するとその中にも戦車があるが、いずれもすぐに破壊すれば問題ない。

海が再び見えてくると、戦艦が停泊している。この戦艦は主砲から3WAY弾を撃つ。ザコに気を取られているとこの弾にやられてしまいやすいので注意。

ここからは、左に船、右に戦車というパターンが続く。船は結構耐久力があるし、出現してすぐに弾を出してくる。戦車よりもこの船に注意を向けていこう。

最後に、地面がとぎれて左から船が2隻、右から1隻くる。

ここで先ほどから残しておいたパワーアップアイテムを取ろう（これ以上放っておくと消えてしまうので）。これでボス戦もバッチリフルパワーだ。

BOSS グラーフ・ツェッペリン

まずは画面一番上の右側で待機。ザコを出すエレベーターが見えたらすぐに重なって連射しダメージを与える。そのまま画面の一番上の位置をキープすると、エレベーターの上に3つならんでいる砲台に重なることになるので、素早くこの砲台を破壊してまたエレベーターに重なる。これでこのボスと闘う準備は完了。

まずは弱点である中心部から大きな弾を2発セットで3方向に撃つ。これは隙間が大きいので問題ないが、その後間髪入れずに自機を狙って弾を3発連続で出してくる。よく見てよけるようにしよう。この時、破壊可能な弾も出してくるが、これは難なく破壊できるだろう。



砲台を速攻で破壊

左側にも右と同じようにエレベーターと砲台×3がある。まずはこれを破壊しにいくのだが、エレベーターからザコが出てくると同時に中心部から自機を狙った弾が（1WAY→2WAY→3WAYの順で）飛んでくる。これをよけるにはボスの弱点の真下あたりが安全。まずエレベーターと砲台に撃ち込みにいき、エレベーターが動いてザコが出てくるのを見たらすぐにこの位置に移動しよう。ザコも出現と同時に弾を出しているが、上記の位置にいればまとめてよけられる。中心部の攻撃はこの後大きな弾を正面に2WAY→3WAYと出し、以下繰り返しとなる。

ある程度弱点にダメージを与えると、甲板が壊れて第2形態になる。まずは甲板の下に隠れていたザコヘリ×5が浮上してきて、3WAYを撃ちながら下に向かってくる。プレイザーズならばボスの弱点の下付近で撃っていれば弾を撃たれる前に勝手に全機撃墜しているだろう。

ここで自機がフルパワー状態ならば、すぐに弱点に重なって連射すれば一瞬でボスを破壊できる。もしもの時のために、一応その後のボスの攻撃についても述べておこう。



ここで小さくよけよう

まずは小さい弾をばらまいてくる。初めは正面にいて、正面に弾を撃ってきた時だけ左右によけてまた正面に戻ればOK。次は大きな弾を1WAY→2WAY→3WAYと出す。自機を狙っているので大きくよけよう。次に大きな弾をばらまくが、初めの小さな弾のばらまきと同じ対処法で問題なし。その後は自機を狙って大きな弾を撃つ攻撃が続く。左右に大きく動き続けよう。これでループ。

第2形態では絶えず左右から戦車が出て来るので、この弾にも気をつけておこう。



大きな弾は大きくよける



画面の横幅いっぱいによける

●STAGE 2 右

北アフリカ砂漠

ステージ開始直後にいきなり右に中型機が出現する。4WAY弾を撃つが、真下にいれば安全。すぐに真下にいって破壊しよう。ただ、その前に画面左と中央にある地上物（対空砲）をすべて破壊しておくことが望ましい。



地上物にも気を配ろう

中型機を破壊したら、すぐに画面一番上にいこう。出現する地上物が得点アイテムを出すのだ。2つあるが、どちらも画面最上段付近で取って1万点を獲得したい。

次に戦車が、左から3両、中央に2両出現。ここは特に問題ない。次に左から中型機が出てくるので、ここも真下に入りこんで対処しよう。



戦車はすぐに破壊しよう

大きな建物（バベルの塔）が出てきたら、画面の一番上にいこう。ここでも得点アイテムを出す地上物が出現するからだ。ただ、すべてを1万点で取ることは残念ながら不可能。最初の地上物は3つで、真ん中の奴と左右どちらか1つの計2つが1万点でとれる。次の地上物は4つで、中央2つと左右どちらか1つの計3つが1万点。ここでは、地上物の間に止まっているザコへりがいきなり浮上してくるので、アイテムを深追いして体当たりされないように。1万点で取れる得点アイテムを取ったらすぐに下にさがってザコをよけよう。



中型機は真下で！

最後に、中型機が左右に同時に出現する。左側の中型機のほうが微妙に先に出現するので、こちらを先に攻撃しよう。この中型機2機も4WAY弾の攻撃なので真下にいればOK。画面中央にはザコも出てくるので、そのザコの弾にも気をつけておこう。

ここの中型機は左側がボム、右側がパワーアップアイテム。



得点の深追いは危険



左側から破壊しよう

最後にザコへりが出現して自機のほうに突っ込んでくるが、こいつらを撃ってからパワーアップアイテムを回収するようにしよう。

BOSS バジール3

砂漠を走る移動要塞。このボスの攻撃は、中央の弱点部からの攻撃と、両側の腕パーツの攻撃とに分類される。

まず中央部からの攻撃だが、左右のパーツからの攻撃がはじまる前は少し攻撃法が違う。

初めに正面に大きな弾を2発撃つ。次に同じく正面に大きな弾を撃ったあと、5発の通常弾を撃ってくる。これは大きな弾の少し右か左の位置でよける。この攻撃を2回してくるが、2回目の通常弾攻撃の後、両サイドのパーツが開いて、その下から小さなパーツが2つ現れて弾を撃ってくる。これは不意を突かれるが、すぐにボスの正面に移動すればよけられるので覚えておこう。まずはこの小さなパーツ2つを破壊するように。



画面中央から少しずれよう



早めにパーツを破壊

両サイドのパーツからの攻撃が始まると、前述のように弱点部の攻撃が少し変わる。正面に撃つ2発の大きな弾は変わらないが、5発の通常弾の代わりに、正面に3WAYを撃ち、それと同時に自機を狙った弾を1発出すのだ。この狙ってくる弾に気をつけるようにすれば弱点部からの攻撃は怖くないだろう。ボスの真正面にさえいなければまったく問題ないはずだ。

両サイドのパーツからの攻撃はあまり激しくない。通常弾と破壊可能な弾による攻撃がメインだ。ただ、無視して弱点に集中攻撃をしようとしても画面中央に弾が殺到してしまってつらいので、まずはパーツをはがしにかかろう。パーツを壊す時は自機が画面の端付近に位置することになるので弾があまり飛んでこないという利点もある。



ここも大きくよけよう



止まると逃げ場がなくなる

まずはキャタピラのパーツだが、それを壊すとその下から次々と腕が生えてくる。腕は全部で3種類で、3つ目を破壊すると以後は出てこなくなる。キャタピラ・1本目の腕・2本目の腕はたいした攻撃をしてこないが、3本目の腕には注意が必要。破壊可能な弾の2WAY、大きな弾の2WAY、自機を狙った3WAYの3種の攻撃をしてくる。3WAYの時は自機を大きく動かしてよけなければならない。

ポップなゲームは
ボスキャラもポップ？
前半4ステージと
基本操作を紹介!!

メタルスラッグ



ポップなグラフィックと、コミカルな動きで、早くもネオジオファンの注目を集めている新作シューティング『メタルスラッグ』。
今号ではゲームの概要と、基本操作、そしてボスキャラを含む前半４ステージを紹介していこう。

ナスカ	シューティング	210M

MVS	発売日未定 / 価格未定	カセット	10月発売予定 / 価格未定	CD	11月発売予定 / 価格未定

※この記事は、開発バージョンを使用し作成しています。

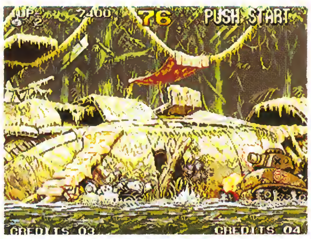
ゲームの概要

このゲームはハイテク戦車『メタルスラッグ』を操作して、敵歩兵や戦車、施設などを破壊していく横スクロール型のアクションシューティングゲーム。
ステージは全部で6つあり、それぞれ最後には強力なボスキャラがキミの挑戦を待ち受けている。
そして世界の制覇掌握をもくろむクーデターの首謀者、デビルリバース・モーデン元帥の討伐が最終目的となっている。
武器はキャノン砲と、バルカン砲で、ジャンプや伏せも可能だ。
捕虜となっている味方兵を解放すると、自機についてきて援護攻撃をしてくれる。解放した捕虜はストックでき、例え敵の攻撃によって死んでしまっても、ストックの範囲内で、新たに攻撃に参加してくれる。隠し技も使える頼もしいヤツだ。
2人同時プレイや途中参加も可能で、初心者にも手軽に楽しめることうけあいだ。

基本操作方法

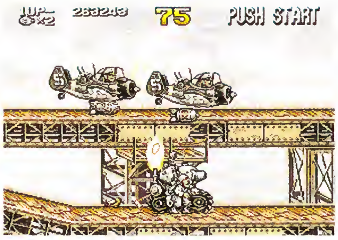
〈レバー〉

レバー方向により自機の移動をおこない、レバー下で自機が伏せ動作をおこなう。また伏せ状態での移動も可能。



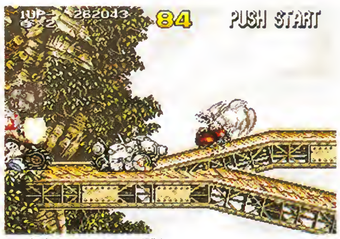
伏せながらも弾を撃てるのだ

バルカン砲の発射方向を決定する。バルカン砲は360度発射できる。



攻撃に応じて角度を決めよう

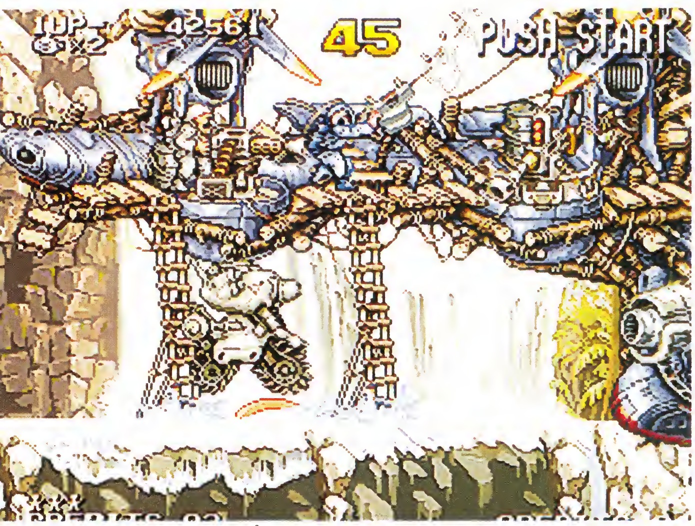
分岐点での進路変更をおこなう。



分岐点はレバーで選択

〈ボタン〉

ボタンはAボタンとBボタンの2つを使用する。
Aボタンはショットボタンとなっていて、バルカン砲とキャノン砲を同時に発射する。押しっ放しにすることでバルカン砲の発射方向を固定できるが、この時キャノン砲は発射されない。
Bボタンはジャンプボタン。レバーによってジャンプ方向が決定できる。



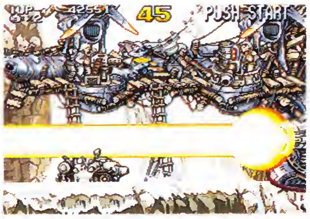
キュートにジャンプ!!

※前号で『MISSON 3 』として紹介したものは『MISSON 4 』のものでした。お詫びして訂正いたします。

ステージ紹介

MISSION 1 『絶対密林帯』

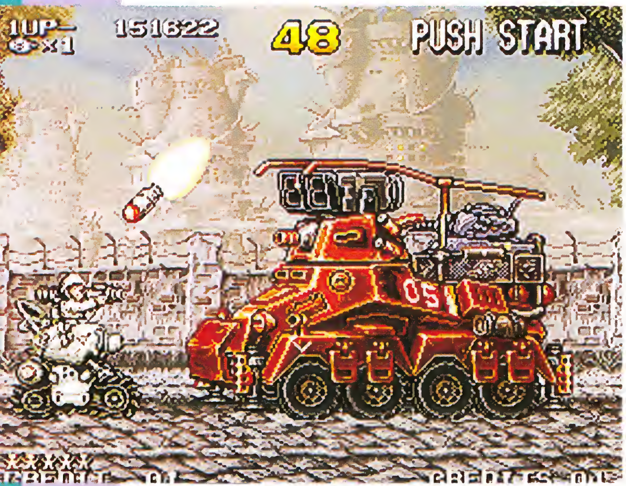
うっそうとしたジャングルのステージ。潜水艦の残骸や、森の樹木を利用した敵施設が並ぶ、浅い川の中を進む。



M－1のボスは、高津770式爆撃機残骸要塞“てつゆき”

MISSION 2 『圧政都市』

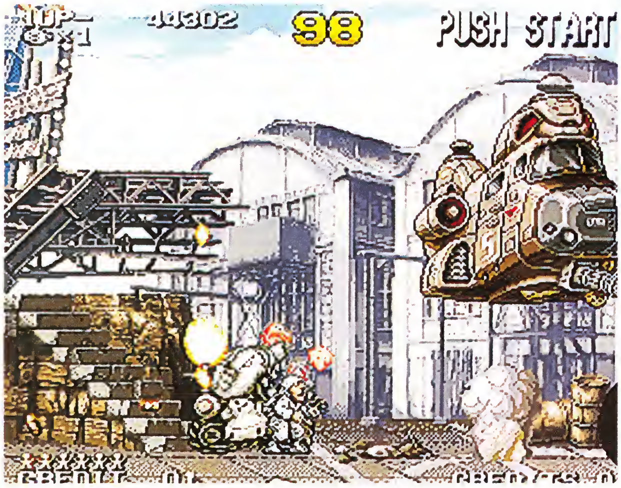
反逆軍に制圧された市街地のステージ。崩れ落ちる町並を進んでいくと、上空からは敵戦闘機のミサイル攻撃が。



M－2のボスは、万能射程戦闘車“アイアン・ノカーナ”

MISSION 3 『おもひでの海』

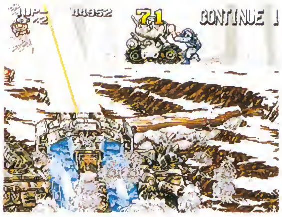
反逆軍の海上要塞を攻撃するステージ。敵爆撃機の攻撃を避けつつ橋梁を移動し、海上を味方潜水艦に乗って進む。



M－3のボスは、二次放出攻撃ヘリ“ハイドゥ”

MISSION 4 『地獄の鉄騎兵』

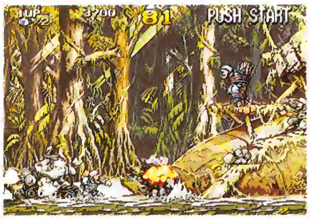
雪の残る森の中のステージ。反逆軍の国境警備隊との激しい戦闘をくぐり抜けると、そこに超弩級自走砲が…。



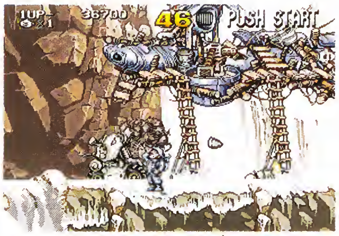
M－4のボスは、SDV-001超弩級自走砲“谷王”

味方兵士（オプション兵）

ステージ中には捕虜となった味方兵士が縛られている。この兵士を解放してやると、仲間（オプション兵）となって自機を援護してくれる。敵の攻撃を受けると味方兵は死んでしまうが、複数の味方兵士を解放した場合、2人目以降はストックされ（画面下に表示される）、味方兵士が死ぬ度に補充される。



縛られている青い服の方が捕虜。名前もある



解放してやると、敬礼するゾ

ステージクリア時に、助けた味方兵士の数によって、ボーナス得点が入る。



5人で5,000点。ちゃんと名前も出る♡

●基本援護パターン

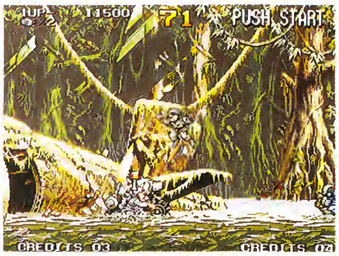
援護パターンはステージごとに設定されている。

①バズーカ味方兵…自機の砲塔に乗り込んで、バズーカ砲で援護攻撃する。

②手榴弾味方兵…自機について歩き、手榴弾で援護攻撃する。



バズーカ兵はバズーカ砲で

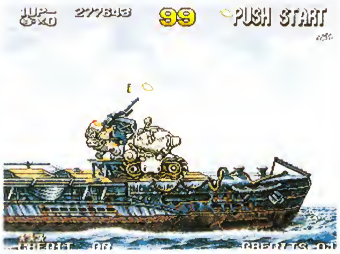


手榴弾を投げる手榴弾兵

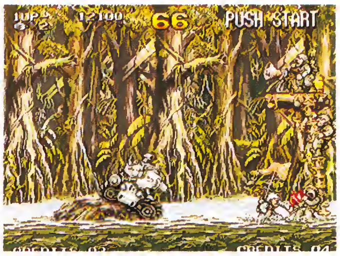
●特殊援護攻撃

①ステージの特定の位置で起動する銃座占拠攻撃。ステージ上に配置された銃座を奪って援護攻撃する。

②隠し技の突撃肉弾攻撃。コマンド入力による特殊援護攻撃で、レバーを→→と素早く入力すると、敵歩兵に向かって走り寄り、ナイフで切りつける。この攻撃は手榴弾兵のみ可能。



これが銃座占拠攻撃だ！



隠し技！ 突撃肉弾攻撃!!

多彩な攻撃を駆使して チョップ王国を救え！

超鉄ブリキンガー BRIKINGER

超鉄ブリキンガー　第二弾

©SAURUS 1995

ザウルス	シューティング	170M
MVS	発売日未定	価格未定
カセット	12月発売予定	価格未定
CD	'96年1月発売予定	価格未定

前号で紹介した全く新しいタイプのシューティング、超鉄ブリキンガーの新たな情報が手に入った。自機にロボットに備わった多彩なオプションが君を魅了すること間違いなし！

前号で紹介した通り、斜め見おろし型の立体的横スクロールのシューティング。

自機とオプションロボット〝ブリキンガー〟を使って、ステージの最後に待ち構えるボスを倒せば、ステージクリアになる。ただし、自機ライフゲージがゼロになると、ゲームオーバーになってしまう。

基本操作説明

基本的にAボタンは自機のショットだが、ブリキンガーを分離した際は、Aボタン連射で、ブリキンガーが攻撃を開始する。

Bボタンはブリキンガーの分離、合体。ブリキンガー合体時にBボタンを押しっぱなしにすると、画面下のサークルゲージが上昇、Bボタンを離すことで強力な分離攻撃をおこなう。

最後にCボタンだが、これはボンバー。ただし、発射するたびに、攻撃パーツを消費するので、慎重に使っていきたい。

パワーアップシステム紹介

●自機

メインショットは、パワーアップアイテムを取得することによって、段階的にパワーアップ。レベル1～4で連射可能なバルカン、レベル5～8で破壊力が高く、弾が大きなシェル、レベル9～12で敵を貫通する能力を持つレーザーと、大きく分けて3種類×4段階に変化するので、多彩なショットを楽しめる。

また、エネルギーアップアイテムを取得すると、自機のエネルギーゲージが一定量回復する。

●ブリキンガー

初期状態では、ちょうど空飛ぶ〝ガ○ラ〟のように腕、脚とも収納して、自機の前方に飛ぶ（ただし、ガ○ラのように火を噴きはしない…）が、自機がアイテムキャリアを破壊すると、アームパーツが出現、これを取得すると、ロボット形態に変形する（写真①→②→③）。

ただし、アイテムキャリアを破壊して出現したアームパーツが自分の取得したいものでない場合は、しばらく待てば別のアームパーツになるので慌てて喰いつくと後悔することになる。

ちなみに、ブリキンガーのアームパーツは、右腕、左腕それぞれ3種類ずつであるが、右腕は格闘アーム（ドリル、ノコギリ、鉄球）で、左腕はショットアーム（ミサイル、レーザー、バーナー）になっている（写真④）。

また、ブリキンガーはアイテムを取得する以外にもパワーアップすることができる。

それが噂の〝超鉄ブラボーシステム（仮称）〟で、ブリキンガー分離時にAボタンを連打することで、画面下に表示されているサークルゲージが上昇、そのゲージの位置によってブリキンガーの攻撃が強化、変化し、Aボタンを押しっぱなしにすれば、その攻撃をホールドすることができる（写真⑤）。しかも、このシステムによる攻撃は、ゲージと左右それぞれのパーツの兼ね合いで30種類に及ぶので、多彩な攻撃で、闘いに彩りをそえることができる。

さらに、サークルゲージがフルになった瞬間、ブリキンガーはパニックモードに入る。パニックモードは装備しているアームパーツによって色々変化し、今回のように何も装備していない場合は分身して暴れ回る（写真⑥）。ただし、この攻撃直後、ブリキンガーは一定時間気絶してしまう。

（前号で紹介した〝へたる〟とはこの状態のことである）。

ブリキンガー変化



① 水色の飛行機が自機（2P側でプレイ）、その前方の紫の球形のものがブリキンガー、右下の赤色のキャラがアイテムキャラ



② アイテムキャラを破壊すると、格闘アームの1つドリルが出現



③ アームパーツを取得すると、ブリキンガーがロボット形態に！

ブリキンガーアーム攻撃



④ ブリキンガーのドリル攻撃で敵飛行ユニットを破壊

ブリキンガーブラボー攻撃



⑤ ショット連打で攻撃パターンが変化

ブリキンガー分身



⑥ いくつものブリキンガーが出現



ステージ1中盤に登場する謎のロボット



自機の後に表示されているターゲットマークに捕捉されると、戦車が対空攻撃を…。



大洞穴を進む自機とブリキンガー



ブリキンガーの分離攻撃



徹底攻略編　第1弾

PULSTAR

K・O・F'95をも凌ぐ驚愕の305M!! 期待の新作いよいよ攻略スタートだ!

エイコム	シューティング	305M
MVS 発売中 ¥88,000	カセット 9月29日発売予定 ¥32,000	CD 10月発売予定 価格未定

攻略/DSP-たろりん

発売日も決定し、ついに攻略に突入する超・話題の新作『PULSTAR』!!
デモや演出も今までより一層パワーアップ！　今回は完成バージョンによるステージ1の徹底攻略だ！



システムおさらい&噂の新要素徹底解明!!

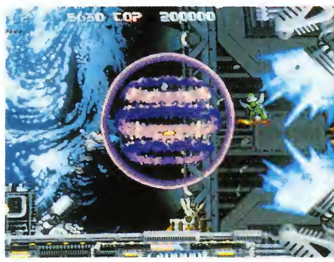
ボイジャーの完全分離

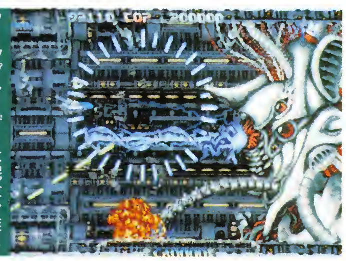
自機の前方に装着することのできるオプション『ボイジャー』には、通常ショット、ためショットの攻撃方法を変化させるだけでなく、AB同時押しにより、いわゆる『ボンバー』の効果を得られるのは、今までに紹介した通り。

しかし、完成バージョンでは、ボイジャーの完全分離により自機が完全無敵となることが判明した（3号で無敵にならないと書いてしまったことを、ここでお詫びします）。

これにより、危なくなった時の緊急回避に使用できるようになったのだが、それでもボイジャーを失うリスクは大きいので、「絶対にやられる！」と思った時以外は使わない方がいいだろう。

また、2段階目以降のボイジャーの完全分離には、ボイジャーの種類により、様々な攻撃の効果（1段階目は共通）がある。


この爆発がボイジャー第1段階共通の完全分離

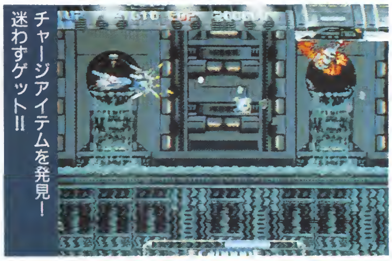

フリップレーザーは完全分離も反射型レーザーだ

パワーアップアイテム

これまでの紹介では、サンプルバージョンということもあって、一部のアイテムの紹介や写真が間に合わなかった。そこで、この場を借りてフォローさせていただく。


敵キャラのイメージCGは超リアル

●チャージ


チャージアイテムを発見！迷わずゲット!!

攻撃補助アイテム。取ると画面下中央にある、『CANNON』と書かれたゲージのためが速くなる。これにより、ためショットは普段よりも格段に速くたまり、また、少ない連射で通常ショットの攻撃範囲が広くなる。自機がミスするまで効果が持続し、あるのとないのでは大違いである。取ったら死なないようにしよう！

●ブレイクレーザー ボイジャー355

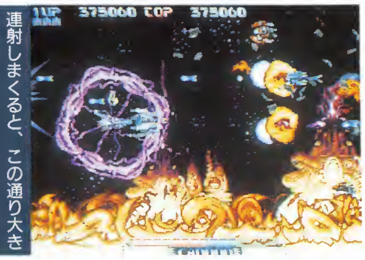
ボイジャーの2段階目以降にこのアイテムを取ると、攻撃判定を持ったプラズマが自機の周囲をカバーする。

プラズマは連射に比例して大きくなり、後方から敵が出現したり、ザコが大挙して押し寄せる場所などでは非常に重宝する。


連射が少ないとプラズマも小さい

ただし、敵の弾（通常弾、レーザーに関わらず）はプラズマを貫通してしまうえ、耐久力のある敵の体当たりなどにも負けてしまう。

また、前方への攻撃が弱いので、それをカバーする意味でも光子ミサイルとの併用をオススメする。


連射しまくると、この通り大きくなる



ステージ1から4までのセレクトが可能

●STAGE1

最初のステージだけあって、難しい場所は2～3しかない。それさえ覚えて対処法を知れば、問題なくクリアできるようになるだろう。

敵の基地に入る前には、浮遊しているスクラップ？とザコ敵しか出現しない。ショットを連射してショットパワーを上げると攻撃範囲が広くなるので、これを利用して敵を逃さないようにしよう。


最大ためショットで敵を一掃！

上方から出現する人工衛星のような建造物は、ためショットで攻撃しよう。破壊したあとの残骸には当たり判定がなくなるので安心。その後、下の方にアイテムキャリアが出現してボイジャーのアイテムを出すのでゲット。1面開始直後に出るスピードアップアイテムを取っていれば、取り逃がすことはないだろう。

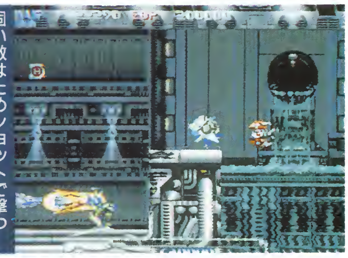
床に設置されているハッチからは緑色のザコが出てくる。このザコは弱いので、得点を稼ぐならば出てくるザコをすべて撃ってからハッチを破壊するようにしよう。

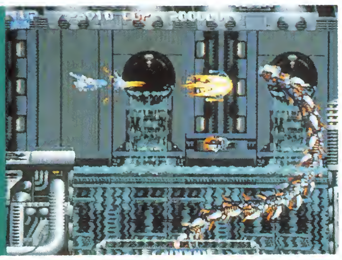
基地の中で注意すべき敵は、床の上を歩いている青い敵だ。左右にうろうろしながら、上に放物線を描く大きな弾（破壊可能）を出してくる。弾はあまり怖くないが、本体が非常に固いのだ。ショット連射では破壊できず体当たりされてしまうことがあるので、ためショットで破壊するようにしよう。


ハッチから出るザコで稼ぐのもいい

さて、基地に入るとスピードアップ、ホーミングミサイルのアイテムが出る。とりあえず取っておこう。特にこのゲームではスピードアップを取っていない状態の自機は非常に遅いので、必ずスピードアップは2つ取るようにしておこう。

しばらく進むと、水槽のような場所に出る。ここでは水中からヘビのような敵キャラクターが登場する。弱点は頭で、ためショットを最大にして頭を撃てば一撃で破壊できる。すぐに破壊しないと画面内を動き回られてよけづらくなるので、出現地点を覚えておこう。

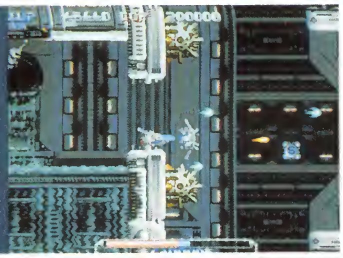

固い敵はためショットで撃つ


頭を正確に狙おう

壁があって通路が狭まっているところでは、フリップレーザーのアイテム（F）が出現するので取ろう。

この壁の裏側にはハッチがついている。これを破壊するには、連打ショット最大時の下に出る弾を当てていけばよい。スコアを稼がないのならば、中から出てくるザコ（とその弾）にさえ気をつければ破壊する必要はないのだが。

その後は再び水槽のエリアになる。壁の切れ目からザコが降ってくるので気をつけよう。ここでもヘビ状の敵が出てくるが、特に最後の一匹は画面の後方から出現するので覚えておかないと危険だ。ここで出るスプレッドビームはステージ3までお世話になるので、これを取ったら他のボイジャーアイテムは取らないように。

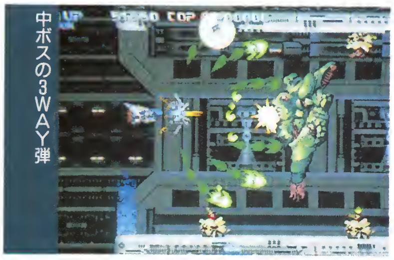

連打ショットでハッチを撃つ！

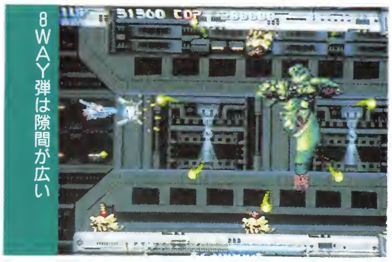
通路が狭くなっているところを抜け、3つ目のスピードアップアイテム、チャージのアイテムも出現する。これを取ると取らないとでは大違いなので絶対に取ろう。

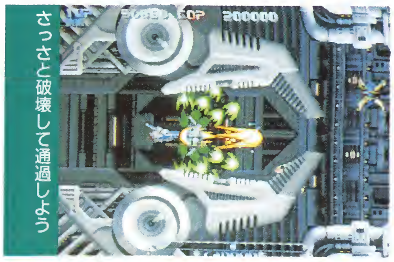
スクロールが止まって緑色の中ボスの登場。攻撃方法は3


直角に曲がる弾には注意！

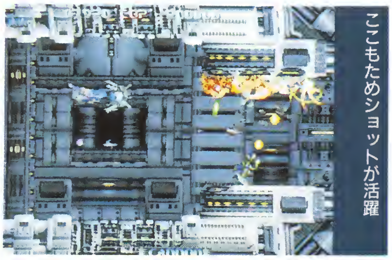
種類ある。
①自機のX座標に反応するサーチレーザー
②3WAY弾
③8方向に分裂する大きな弾
サーチレーザーは後ろに誘導して、大きく前に回ってよけるようにすれば問題なし。3WAY弾と分裂弾はボイジャーで防ぐことができるのでこれも問題ない。あとはチャージショットで攻撃していればあっさりと倒すことができるはず。ただ、中ボスとの戦いの間は、上下に出てくる移動砲台の弾には充分に気をつけたい。

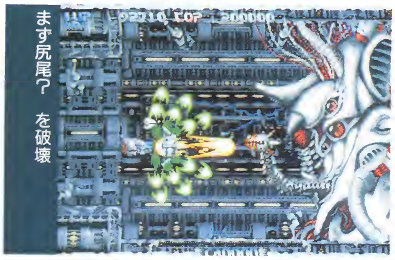

中ボスの3WAY弾


8WAY弾は隙間が広い


さっさと破壊して通過しよう

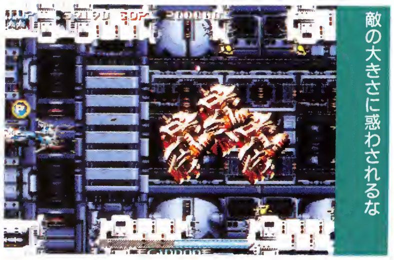
中ボスを倒すとスクロールが再開する。シャッターのような巨大な障害物があるが、先端部分を破壊することができるし、開いたり閉じたりしているので簡単に通り抜けられる。むしろ、この障害物の後ろに出現する床の上を歩く青い敵に充分注意したい。ここには角のついた青い浮遊ザコもいるが、こいつらもカタいのでためショットで破壊するように。
このステージ最後のエリアは、上下の壁を突き破って大型の敵が出てくるという箇所。基本的に画面の一番左にいて、ためショットでこの敵を撃っていればよい。ちなみにこの敵が出してくるロケットパンチ（?）はボイジャーで防ぐことができるのであわてなくても大丈夫だ。それよりも、上下の壁に配置されている砲台に注意しよう。と、いっても砲台の弾もボイジャーで消せるのだが。
ボスの直前にイオのアイテムがある。イオのアイテムの出現回数は少ないので、必ず取れ！

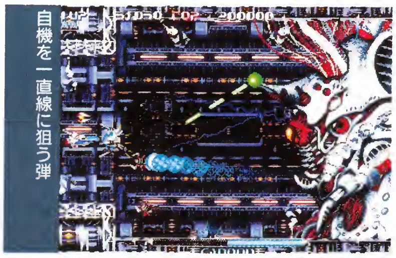

ここもためショットが活躍

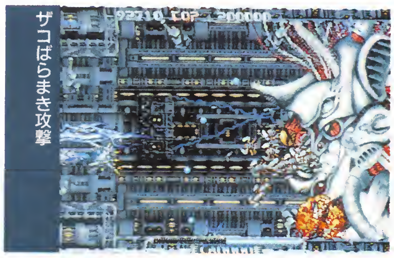

まず尻尾？を破壊

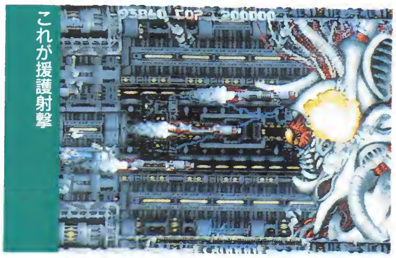
STAGE1 BOSS

最初の変形中には当たり判定がないので重なっても大丈夫。それがどうしたって感じだが。
まずは下についている尻尾のような物を破壊しよう。先端にためショットを撃ち込んでいればすぐに破壊可能。
中央の目が開いたら極太レーザーの合図。正面にいなければOK。しかし、このボスの弱点はこの目で、開いている時にしかダメージを与えられない。レーザーを撃つ前と撃ち終わった後のわずかのスキに攻撃するしかないので、ためショットを最大パワーで撃ち、効率よくダメージを与えていこう。
その他、このボスは角からの緑色レーザー連射、下からの自機を正確に狙うエネルギー弾、ザコ敵発射、などの攻撃をしてくる。レーザーは発射前に角が光るので、これを合図によければ大丈夫。発射の角度は、発射開始時の自機の位置を狙った方向に固定されるので、一度よけてしまえばあとは大丈夫。他の2つは特に問題ないだろう。通常弾はボイジャーで防ぐことができるし、ザコは耐久力がないのであっさり破壊できる。
ちなみに、ボスとの戦闘に時間をかけすぎると、後方からのミサイルの援護射撃（?）により、ボスが勝手に死んでしまう。関係ないが。


敵の大きさに惑わされるな


自機を一直線に狙う弾


ザコばらまき攻撃


これが援護射撃


パルスターのイメージCG！

THE KING OF FIGHTERS'95

開発インタビュー

TM

注目はチームエディットと数々の新システム!!
SNKパラレルワールドでの因縁の闘いを新たに再現!

歴代のSNKキャラクターたちが世界各国を舞台にリアルなバトルを繰り広げる『キングオブファイターズ』！

その続編である『K・O・F'95』では、京vs庵、テリーvsビリーなど、数々の遺恨と因縁をはらんだバックストーリーや、まさにドリームマッチといえる『チームエディットシステム』で格闘ゲームファンのみならず、多くのプレイヤーに支持されている。

今回は、そんな『K・O・F'95』の魅力に迫るため、SNK開発陣に徹底インタビューをおこなった!!

魅惑の超話題作を追うSNK開発徹底Q&A!!



プレイヤーの努力で弱いキャラクターも強く…

──『K・O・F'95』のウリのひとつに、今回から導入された『チームエディットモード』がありますが、プレイヤーには非常に魅力的である反面、登場人物が多いことによって、作り手にとってはキャラクターごとのバランスなどの点で苦労されたと思うのですが…。

「そうですね、たしかに人数が多いですから…。バランスに関していえば、やはり強すぎるキャラクターとのバランス取りをどうするか？　ということになってしまいます。もともと強いキャラクターを弱くしてバランスを取ることはやりたくなかったので、弱かったキャラクターを強くしていく方向で調整したつもりです。ただ、調整している段階では、はたして調整によって本当に強くなっているかどうか？　という疑問もありました。調整をしっかりやらないと、強くなりすぎる可能性もありますから。

時間をかけて調整はしましたが、ゲームの性質上どうしてもキャラクターの強い、弱いは出てきてしまいます。あまり強くないキャラクターの好きなプレイヤーも、使い込んでキャラクターを強くしていって欲しいですね。プレイヤーの方々の遊び方次第ということで」

──基本的なゲームシステムは『K・O・F'94』を受け継いでいるようですが、餓狼キャラに代表されるような、登場作品ごとの特性や、まったく新しいシステムなどの追加、変更の予定などはなかったのでしょうか？

「ええ、まぁアイディアだけならば山ほどありましたが、やはり現実問題として、容量や制作期間の都合などもありまして、残念ながらカットされてしまいました」

京や各チームの主人公にライバルを…

──『K・O・F'95』では、新チーム（ライバルチーム）が非常に注目を浴びていますが、ライバル3人の設定、選択などはどのようにして決定されたのでしょうか？

「まず、ビリー・カーンと如月影二については、ともに餓

狼、龍虎という完成されたシリーズの各主人公に対してのライバル的存在ということで決定されました。人気、ネームバリューといった部分も条件のひとつでしたが。
八神庵に関しては、『K・O・F'95』の企画を決定した時点で、京のライバル…というか宿敵を登場させようと思いまして、草薙家・千八百年の歴史にふさわしい重み、宿命を背負ったキャラクターということで、あのような設定となりました。」

—ライバルチームを設定した際の苦労やエピソードなどはありましたか?

「うーん。そう、苦労といえば、ビリーを入れることが決定した時からほぼ作業が終わるまで、ゲーム調整の担当者が、『うぅ〜っ棒が…一体どう調整したらええんやぁ…。だから最初にビリーはやめようういうたのにぃ!』と、しきりにぼやき続けていましたっけねぇ(笑)」

いまだ語れない当初のチーム構成

—ライバルチームの登場により、旧アメリカチーム(スポーツチーム)が消えてしまいましたが(涙)、他のチームが消えたり、チームの中の何人かが変わったりする予定などはありましたか?

「スポーツチームですが、当初は入れる予定だったんですが、これも色々な事情で…残したかったんですがねぇ…。結局、泣く泣くカットしました。
また、他にも危なく消えるところだったチームもありますが、なんとか残すことができました」

—ライバルチーム以外の新チームが加入する予定などはなかったのでしょうか?





「どんなチームだったかは、今のところお教えできないのですが、当初の企画段階では、現状よりも2チーム多い内容でした。」

—『K・O・F'94』で死んだと思われていたルガールが、今回復活しましたが、オメガルガール、草薙柴舟の他にボスキャラが登場する予定はなかったのでしょうか? ギースなどは人気も高いし、かなりボスキャラに向いていると思うのですが…。

「他のボスキャラが登場する予定は…ありませんでした!」

今年も再び持ち上がる草薙京・学生服の秘密!?

—『K・O・F'94』では、各ステージそれぞれ代表チームの国の風景で闘っていましたが、今回はステージが一新され、いささか趣が異なっているように思えるのですが…。各背景のイメージソースというか、元ネタのようなものがあれば教えて頂けますか?

「各ステージの背景については、表を参照してもらうとわかりやすいと思います。
ただし、今回は前回のように、国の代表として闘うわけではないので、特にこのチームにはこの国、というように、国自体は強調していません」

—ゲームのサイドストーリーでは、ギースの命令でビリーが中心となってライバルチームを結成したようですが、ギースがボガード兄弟抹殺のために、如月影二と八神庵という、餓狼伝説に関係ない人物をビリーの相棒に選んだのはなぜなのでしょうか?

「ギースは、如月影二と八神庵の2人がそれぞれ、主人公チーム、龍虎の拳チームに深い因縁を持っていることを知っていたようで、それを打倒テリーにも利用できるのではないか、と考えたためです。
当然、2人がビリーと組んで、テリーを倒す可能性(強さ)を持っているから、ということもあります」

京、アテナにささやかれる留年?の秘密!!

—前作で銅像コレクションが失われてしまった現在、オメガルガールが『K・O・F'95』を開催して世界中の格闘家を集める理由は、どこにあるのでしょうか?

「ゲームが進めばおのずとわかると思いますが、ルガールが前大会で受けた屈辱を晴らすため、個人的な遺恨で開催したのです」

―京が20歳になったにも関わらず、いまだに留年している（学生服を着ている）ようですが、なにか理由があってのことなのでしょうか？

「京については、前大会から一年間は日本には帰らずに世界各国の強者と闘い続けていたので、必然的に出席日数が足りなくなってしまったということです」

―また、アテナも設定通り3月で18歳になったのなら、すでに高校生ではないと思うのですが…。

「アテナに限らず、他のキャラに関してもそうなのですが、設定されている年齢は、その年（4月～3月）にその年齢になりますよ、ということなので、実際に闘っている時は、高校生なのです」

―話は変わりますが、『K・O・F'95』で、開発の方がオススメするキャラ、またはチーム構成などはありますか？

「どのキャラがオススメかといわれると、…すべてのキャラがオススメなのですが、あえてあげるのであれば、八神庵ですかねぇ。新キャラですし、愛着もありますし。

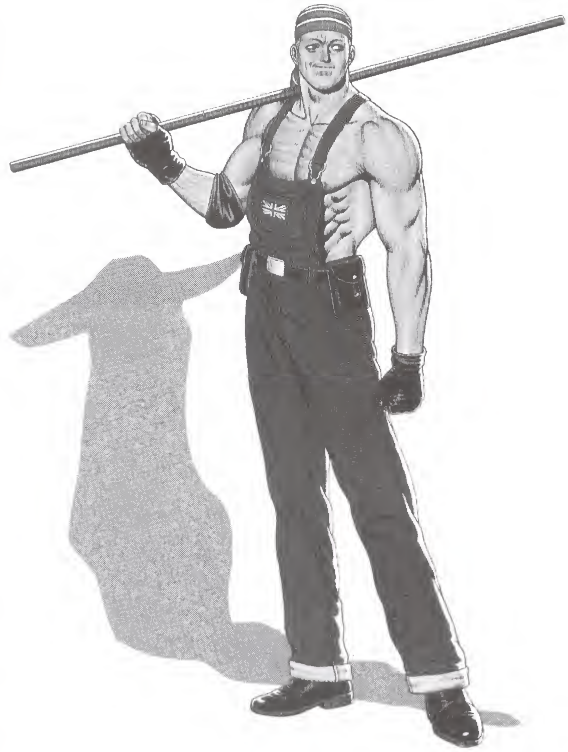
　チームエディットや遊び方などについては、各プレイヤーなりのものを考えて遊んでもらった方が面白いと思いますね」

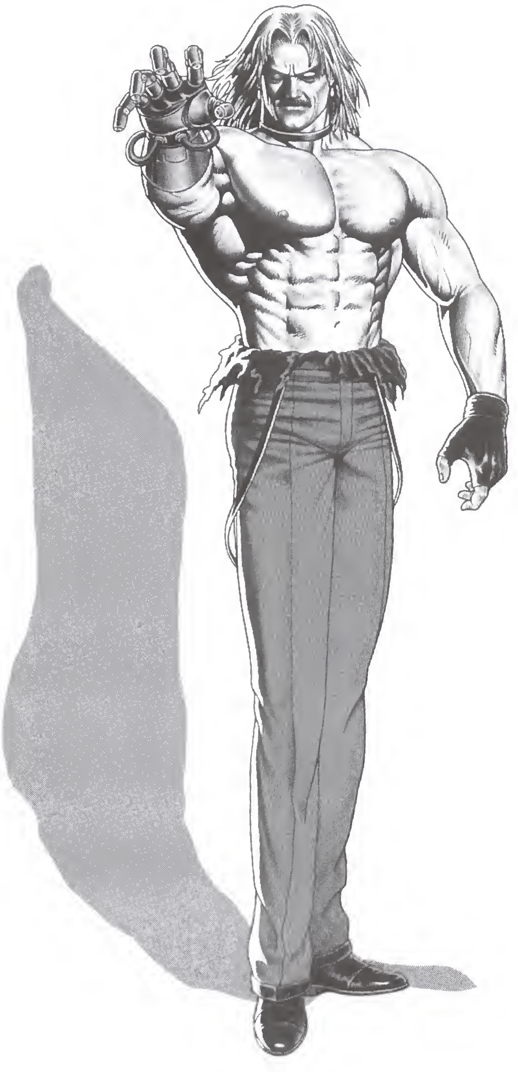
追加された新必殺技は実際の格闘技も参考に

―ここからは主にゲームの内容に関する細かい質問をさせていただきますが、前回あったタクマの飛燕疾風脚のような追い討ちがかけられる攻撃が今回は増えたようですが、強さのバランスなどで苦労した点はありますか？

「そういった追い討ちのかかる技を設定した時に一番苦労したことは、同じ技が2回以上続けて入らないようにする、ということです。相手が死ぬまで入ってしまいますから。

　一部の技には残っているようですが…。あとは技の難易度と追い討ちのダメージの調整に苦労しました」





■ザ・キング・オブ・ファイターズ 95のバックは、基本的に前作と同じく、チームの数（9チーム、9ステージ）だけあります。

**　チームとバック（国）の関係は以下の通りです。**

K・O・F'95チーム別背景一覧表

主人公チーム（京・紅丸・大門）
［日本（ネオジオランド）］

餓狼伝説チーム（テリー・アンディ・ジョー）
［地中海の小島］

龍虎の拳チーム（リョウ・ロバート・タクマ）
［アメリカ（サウスタウンの闘技場）］

怒チーム（ハイデルン・ラルフ・クラーク）
［中東（砂漠の戦場）］

サイコソルジャーチーム（アテナ・ケンスウ・チン）
［中国（滝の中の修行場）］

キムチーム（キム・チョイ・チャン）
［韓国（キムの修行場）］

女性格闘家チーム（キング・マイ・ユリ）
［イギリス（キングのバー）］

ライバルチーム（八神・ビリー・如月）
［アメリカ（工場）］

最終ボス（草薙柴舟・ルガール）
［ルガールの秘密基地］
※前作と同じく、バックは1戦目と2戦目で変化。



——今回、ほとんどのキャラに新必殺技が加わったようですが、ハイデルン、ビリーには追加の予定がなかったのでしょうか？

「ハイデルンにしろビリーにしろ、もともと強いキャラだったうえ、さまざまな系統の必殺技を持っていましたから、これ以上は…（笑）」

——では、追加された新必殺技は、どういったアイディアが基になって生まれたのでしょうか（かなりの数ですが）？

「新必殺技のアイディアとなった基ですが、実際の格闘技を研究したり、アニメ・特撮などの格好いい技からヒントを得て作ったりすることが結構ありますね」

——また、必殺技といえば、如月影二の必殺技コマンドが、『龍虎の拳2』からかなり変化したようですが…。

「『龍虎の拳2』とはゲーム性やシステムがかなり異なるので、あまり意識せずに必殺技を出せるようにすることと、その技に合ったコマンドにすることなどを考えて変更しました。リョウやロバート、タクマ、ユリ、キングといった、他の龍虎キャラのコマンド変更についても同様の理由からです」

ランダムの要素を増やしスピーディーな闘いを強調

——『K・O・F'95』になって、連続技で気絶する確率が低くなったようですが、それによるバランス調整などで苦労した点はありますか？

「今回、気絶数値を新たに調整する時に、4〜5回ほど入れ直しました。が、キャラクターによって、ちょっといじっただけで全然気絶しなくなったり、すぐに気絶してしまったりと大変でした。そこで、ある程度ランダムに気絶するようにして、同じ連続技でも気絶したりしなかったりするようにしてみました」

——また、今回は必殺技ガード時のけずりが増えたり、パワーをためるのが早くなったわりに、パワーゲージMAX時の特典がかなり多いようですが、それによるバランスの変化、調整など、かなり大変だったと思うのですが…。

「大変といえば当然大変でしたが、ゲームのテンポを考え、スピーディーな闘いができるようにした結果です。

パワーMAX時には、確かにガードキャンセルなど有利な部分が多いように思えますが、実は相手から攻撃を食らった時のダメージも大きくなるように（1・125倍）なるように設定してあります。

プレイ中、妙に受けたダメージが大きかったと思ったことはありませんか？　たぶん、それがパワーMAX時のカウンターダメージです。つまり、攻撃力と引き換えに食らうダメージも大きくなる、諸刃の剣という訳ですね」



服装や技の時制の関係もパラレルワールドならでは

——テリー、ジョーが「餓狼伝説3」で登場した新必殺技を使えるようになっていますが、一方、アンディ、舞は服装が前と変わっていないようです。そのあたりの設定はどのようになっているのでしょうか？

「『K・O・F』では、根本的に時間の流れが餓狼3の世界とは違う、というかパラレルワールドのようなものなので、餓狼3はあまり意識せずに作りました。パワーダンク、黄金のカカトについては餓狼3をやり込んでくれた方のため、いわゆるサービス的な意味合いを込めて入れました」

——アテナ、ケンスウのコスチューム（私服？）は、どのようにして設定されたのでしょうか？　また、フェニックスやドラゴンに変身する必殺技が追加される予定などはなかったのでしょうか？

「コスチュームデザインの決定は、グラフィックデザイナーの中から募集して、企画側で決定したものです。フェニックスやドラゴンに変身する技というのも考えはしましたけど、あまりに世界観が合わないことと、格闘ゲームとしての表現が難しいのでやめてしまいました」



怒チームのフルネーム？サカザキ一家の脱衣癖…

——よく見ると、ステージの背景にどこかで見たようなキャラがいるようですが（キングの店にいるダックキング、藤堂、ヘヴィD！らしき人物など…）、あれは本人でしょうか？ また、全部でどのくらい登場しているのでしょうか？

「本人です。他のキャラは教えてもらうより、自分で探してください」

——怒チームのハイデルン、ラルフ、クラークのフルネームはゲームに登場しないのでしょうか？

「ハイデルンですが、彼にはフルネーム自体が設定されていません。ラルフとクラークは『ラルフ・ジョーンズ』、『クラーク・スティル』となっています」

——『K・O・F'95』のサカザキ一家は、全員が勝ちポーズ、または負けポーズで服を脱ぐようです。あの一家にはそういった趣味があるのでしょうか（笑）？

「サカザキ一家はみんな気合いが入っているのです（笑）」

——今回は、ルガールステージでの黒豹の援護などの、隠し要素のようなものはあるのでしょうか？

「今回も黒豹の援護はありません。がんばってオメガルガールにつかみ技を決めてみてください」

——『K・O・F'95』では、避け攻撃（スルーアタック）のかわりに新しくカウンター攻撃が採用されていますが、避け攻撃にかわってカウンター攻撃を採用した理由はなんなのでしょうか？

「カウンター攻撃は、新システムを考えたうえでの追加です。また、それに伴い、カウンター攻撃と類似した効果の避け攻撃の存在する必要性が少ないと判断したうえで削除しました」



——『ザ・キング・オブ・ファイターズ』では、武器の使用が認められているのでしょうか？

「はい！」



誰もが気になる…！「K・O・F」の続編は？

——また、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』は、すでにシリーズとして独立している（続編が出る、または続編の可能性がある）と考えていいのでしょうか？

「プレイヤーのみなさんが続編を望んでいるかぎり、これからも出続けるのではないのでしょうか？」

——最後に、開発の方から見た『K・O・F'95』の魅力、セールスポイント、プレイヤーのみなさんへのメッセージなどがあればお願いします。

「『K・O・F'95』は、従来の3対3のチームバトルに加えて、チームエディットによって、かなり奥の深い遊びができると思います。新システムなども使いこなして、末長くプレイして下さい。

それから、すべての格闘ゲームにもいえることですが、作り手がどれだけ調整してもゲームには、はめ技、強いキャラは存在してしまいます。調整し足りなかった側にも責任はあるのですが、一部の心ないプレイヤーによって対戦がつまらなくなってしまうことも大いにあることです。そのへんはプレイヤーの皆さんに、対戦マナーを守ってもらい、ただ勝つためだけのプレイではなく、ゲームを楽しむためのプレイを心がけて楽しく対戦して欲しいですね。結果的には、それが対戦格闘ゲームというジャンルの寿命を延ばすことにもつながるのですから…」



▲リーダーの山本さん

ADK SOUND FACTORY
サウンドインタビュー

オリジナリティを大切にした音創りで理想の音楽に近づきたい

独特の音づくりでネオジオファンをとらえてやまないADKサウンドファクトリー。今回は音響課の山本さんをはじめとする7人のメンバーがその音楽に向ける情熱を熱く語ってくれた。

仲が悪いからこそバイタリティーある音創りができる?

――ADK作品の音楽といえば、ポップスあり、ロックあり、クラシックありとバイタリティに富んだゲームサウンドで有名ですが、どのような音創りをしているのですか?

鯨井「よくいえば〝バイタリティに富んだ〟といえますが、悪くいえば〝統一感がない〟といえますよね。ワーヒーにしても、本当にいろいろなものが混ざりあった、ごったにのような音楽でしたし(笑)」

清水「俺たち、仲が悪いからうまくまとまらないんじゃないの?」

瀬川「そうだね、何ヵ月も全然口きかないことだってあるし(笑)」

――そんなに仲が悪いんですか?

山本「そんなことはないです(笑)。ただ、音創りに関してはお互いにほとんど干渉しないだけ。新しいゲーム音楽の制作に取りかかる時は、まず初めに一人一人に合いそうな音楽を僕がそれぞれに振り分けるんです。その後は、一人一人がそれぞれの部屋に閉じこって自分に割り当てられた音楽をただひたすら創る。だから、大作にとりかかった時なんか、何ヵ月(ちょっとオーバーかもしれないけど)もお互いに顔を合わせないことになるんです」

清水「忙しい時は特にそうですね。同じ建物にいるはずなのに、全然お互いの顔を見かけなかったりする。だから、フロアでばったり会った時なんかついつい感動して、〝おう、久し振り〟みたいなノリでお互いの無事をたたえあう(笑)」

仲間がどんな曲を創っているのか仕上りが楽しみ

――全員1人っきりで作るんですか?

大島「基本的にそうですね。たまにのぞいてみると、にたーっと微笑みながら創る奴もいて、結構気持ち悪いですよ(笑)」

村松「でも、お互いにどんな音楽を創っているのか、できあがるまで全然わからないから、できあがりが楽しみだよね」

渡辺「そうね。〝あっ、こんなにうまく仕上げてる〟って、感心する時もあるし、〝何だ、この程度の曲!〟ってがっかりすることもある(笑)」

――どんな曲ができると〝うまく仕上がった〟と感じるのですか?

渡辺「基盤用のオリジナルバージョンに関していえば、あくまでそのゲームの画面の雰囲気にマッチしていて、その画面をより盛り上げる効果のある音楽ができた時ですね。しかも、その音楽の中に自分




▶楽しげにドラムをたたく大島さん


◀打ち合わせをする山本さん（左）と鯨井さん（右）

の技を繰り出すことができたら、もういうことない」

鯨井「僕も渡辺さんに似ていますね。あくまで画面あっての音楽ですから、画面よりインパクトのある音づくりはしないようにしている。音だけが一人歩きしたらマズいからね。それに、僕は基本的に遠慮深いから（笑）」

とにかく自分が納得する音楽を創っていきたい

――やはり、画面あっての音楽というお考えが多いようですが…。

瀬川「僕はちょっと違いますね。もちろん、画面を楽しめる音楽創りという点では同じなのですが、僕の場合、いつも実際にゲームをプレイする人を意識して創るように心がけている。どんな音楽だったら、もっとプレイヤーがそのゲームを楽しめるのか。それが、僕の課題ですね。自分だけが満足する音楽を創ってもつまらないですからね」

大島「僕はまったく逆ですね。とにかく自分の出したい音を出して、つくりたい音楽を創る。とにかくハードロックが好きなので、クオリティの高いハードロックを創るだけ。画面に音楽を合わせるというよりも、音楽に画面を合わせるんです。気合いで！」

――自分に正直に音創りをするということですね。

大島「そうです。自分を押さえて好きでもない音楽を創っても、いい音楽はできないと思う」

山本「僕の場合もそれに似ていますね。まったく無視するというわけではないですけど、あまり画面とか、プレイヤーのことは考えませんね。とにかく自分で納得できるものを創ることだけを考えている。自分が、これはいいと納得できるぐらいの気迫のこもった音楽だったら、相手も納得させられるんじゃないか、と思うのですが、独りよがりかな（笑）」

数秒の効果音にも様々な苦労があると知って欲しい

――最新作『ワールドヒーローズパーフェクト』の人気が〝独りよがり〟でないことを証明していると思うのですが。

山本「やはりワーヒーシリーズには思い入れがありますからね。シリーズの中でも最高のものにしようと特に気合いを入れて創りました」

――何か苦労なさった点は？

村松「特に効果音創りが難しかった。これはゲーム音楽全般にいえることなんですが、録音の時、かなり音を大きくしたつもりでも、実際プレイしてその音を聞いてみると、信じられないぐらい音が小さくなってしまうんです。といって、あまり音を大きくしすぎると、音が割れてしまうので、ギリギリのところを見極めなければならない。制約の中で音を厚く聞こえさせるテクニックというのは本当に難しいんです。我々のこういう苦労をかみしめながらプレイすると、ゲームもより楽しめると思いますよ（笑）」

――では、『ワーヒーパーフェクト』のできには満足を？

渡辺「いえ。私の場合は不満ですね。どこがどうというよりも、何かを創る人間というのは、現状に満足していてはよりいいものが創れないと思うんです」

――常に、前進を続ける！ということですね。

渡辺「それほどかっこいいものではありません。実際、私は〝出たもの勝負〟でやってますから（笑）。うだうだ考えて創るよりも、その場で思いついた通りに創るほうが性にあってるんです。でもそのできには満足しないようにしている。何だか堂々巡りしているみたいですね（笑）」

新しい音楽を取り入れはするがマネはしたくない

――他の皆さんの音楽的方向性、これからの豊富もお聞きしたいのですが。

清水「とにかく新鮮味があるものを創りたい。今だかつてなかったような個性あるものを…」

鯨井「僕もそう。今まであまり前例がないもの、例えば、ヘヴィメタの音なんかを使って、効果音に創ったりしてみたいですね」

村松「僕は特殊な音創りというよりも、とにかくできる限り間口を広げて、ジャンルにとらわれない音創りをやりたい」

――他の方はどうですか？

大島「ただの音というより、歌を入れられるような曲、バンドが演奏できるような曲を創りたいですね」

瀬川「僕もより新しいものを創っていきたいと思っていますが、やはり根底にあるのは、プレイヤーの人たちを意識した音楽創りです」

――最後に山本さん、どうですか？

山本「とにかく〝オリジナリティ〟を大事にしたいですね。いろいろな新しい音楽を取り入れて自分の引き出しを広げていくのはもちろんですが、それをそのままマネしたくない。模倣を掘り下げて、自分のオリジナルにしたい。そして、自分の理想に少しでも近づきたい」

――理想とは？

山本「クラシックの作曲者に負けないような音楽をつくって、プロのオーケストラ風に演奏したいですね。ゲーム音楽を小さな枠の中にはめこみたくない。どこまでもその可能性を追及したい」

――では、最後にこれからのＡＤＫ ＳＯＵＮＤ ＦＡＣＴＯＲＹの予定をお聞かせ下さい。

山本「この間、バラエティー将棋の音楽を創ったんですが、なかなか日本風でおもしろく仕上っています。それから、間もなくこの秋に出るビックな新作の制作にとりかかるので、期待していて下さい」

――今日はお疲れのところありがとうございました。


▲上段、左から 大島さん、村松さん、瀬川さん。下段、山本さん、清水さん、鯨井さん。



テリー・ボガード声優
橋本さとしインタビュー

声優は夢を売る仕事 だから僕は 少しでもテリーに近づきたい

《プロフィール》
1966年4月26日生まれ／大阪府牧方市出身／血液型O型
●劇団☆新幹線に所属、主に舞台俳優として活動するが、TV、ラジオ、CM、映画に幅広く活躍中。現在、FM802・NTTDoCoMoシリーズに哲男役で出演中。9月23〜28日大阪、10月4〜15日東京にて舞台公演決定。

陽気で軽快なアメリカン、テリー・ボガードの声を担当するのは、橋本さとしさん。180cmをゆうに越える長身、キックボクシングで鍛えたタフな体つき、リズミカルでユーモアあふれる話し振りはまさにテリーそのまま。

僕は僕だから 前の人は気にせず 一生懸命演じた

――あまりにもテリーに似ているのですが、もしかして、テリーのモデルなのでは？

「そんなに似てますか？ めちゃうれしいなぁ。テリーは僕の憧れですからね。でも、残念ながらモデルじゃないですよ。僕がテリーを担当したのは〃餓狼2〃からだから。特ダネを逃しましたね(笑)」

――2代目テリーということで気負いはありましたか？

「全然なかった（笑）。よくも悪くも僕は僕ですから、マネをするつもりなんて全然なかったし、テリーになりきって一生懸命演じれば、ファンの人には通じると思った。僕は大阪人だから人情に訴えればなんとかなると思ってるのかもしれない（笑）。それに、テリーが初めてのアフレコだから、そんなこと考える暇もなかったし」

――〃初めてのアフレコ〃ということですが、声優以前のお仕事は？

「何だか〃声優〃といわれるとちょっと恥ずかしいですね。僕は本業は役者（橋本さんは『劇団新感線』に所属）なので、SNKさん以外では声優の仕事はやっていないんです。だから〃声優〃と自分で名乗るのは何だかおこがましい気がしますね。」

声優は声しか 表現方法がないから 難しいと思う

――〃声優〃さんをやってみようと思ったきっかけを教えて下さい。

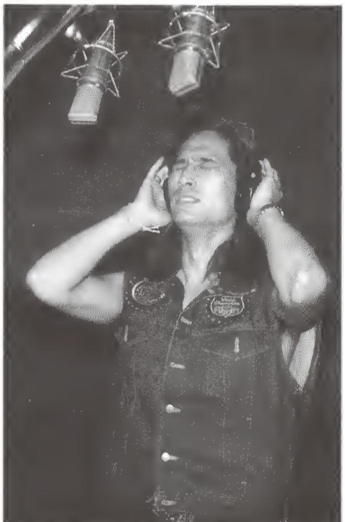
「もともとFM大阪でDJをしたり、CMやラジオドラマでナレーションをしたりしていましたので、その声の仕事の一つとして、テリーのアフレコも引き受けました。でも実をいえば、声優という仕事には前々から興味があったんです。役者は、自分の想像力で創り上げたイメージを体をつかって表現しますが、声優も同じ。ただ、表現手段が違うだけなんです。だから、声優という仕事が役者としての自分のプラスになると直感で嗅ぎ分けていたんでしょうね。まるで、犬みたいですが…（笑）」

――どんなところがプラスになったのですか？

「プラスになったところは沢山ありますが、それは少しずつ体にしみこんでいくタイプのものなので、これだと口に出していうのはなかなか難しいですね。でも、一つだけははっきりいえることがあります。それは、〃声優は声だけしか表現方法がないから非常に難しい〃ということです」

――はたから見ていると、声しか出さなくていいから役者よりは楽に見えるのですが…。

「それは全く逆です。声だけで喜怒哀楽すべてを表現しなければならないというのは本当に大変ですよ。声で喜び、声で怒り、声で泣かなければならない。声に表情がいるんです。すごく難しいですよ。役者だと体で表現できるんですけどね（笑）」

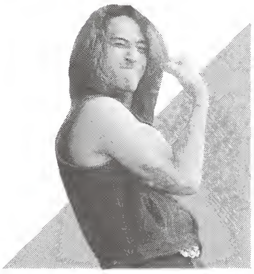


声という貴重な 引き出しが増えて 勇気づけられる

――声だけではもどかしくなって、思わず体が出てしまったことも？

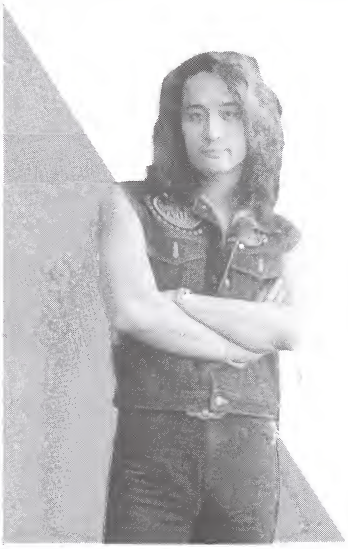
「僕はそんな乱暴者に見えますか（笑）？ でも、それぐらい大変でしたね。得るものも大きかったですけど…」

――先ほどおっしゃっていたプラスになったところですね。



●橋本さとしの所属する"劇団☆新感線"秋公演迫る！ 日程その他、詳細は87ページに（チケットプレゼントもあるぞ！）





「ええ。もともと役者というのは"引き出し"の多さなんです。表現方法を多く知っている役者ほど、芝居が光る。だから、能やバレーを習ったりする人も多いんです。僕の場合は、"声"という表現方法が一つ増えた。今はドライな時代なんでしょうか、演劇界でもドライな声の人が多いんです。だから、僕にとってこの引き出しは本当に貴重です」

――それはやはり精神的な支えにもなっているのですか？

「そうですね。"声の引き出し"をもらって、役者としての自分にも自信が出てきましたね。こんなごつい体しててタフに見えるかもしれませんが、なかなか思うように演技ができなくて、迷うこともあるんです。そんな時、『お前には誰にも負けない引き出しがあるじゃないか』と勇気づけられる…。何だかちょっとしんみりしてしまいましたね。テリーらしく明るくいきましょうか（笑）!!」

――先程声に表情を持たせるのが難しかったとおっしゃいましたが、他に苦労したところは？

「僕はキックボクシングをやってるので、こう体を動かしたらこんな気合いの声が入るとか、ああ蹴られたらこう泣きが入るとか、闘っている時の声の雰囲気はよくわかるんですが、短いセリフが多いので、最初、なかなかテンションが高まらず、あせりましたね。でも、他の声優さんたちとやり取りしているうちに、段々熱くなって、最後は自分が闘っているんじゃないかと思えるぐらいエキサイトしました」

――喉の方は大丈夫でしたか？

「大丈夫じゃなかった（笑）。テリーのテンションが常に高いので、喉が痛くて痛くて…。終わってからもしばらくヒリヒリしてました。でも、ハイテンションの僕をまいらせるなんて、テリーもよっぽどの男ですね（笑）」

アフレコの時はまるで自分が暴れてるようだった

――"よっぽどの男"とは？

「テリーは僕に似てるんです。ホントに僕そのまま。だから、やりやすかったですね。あれはほとんど地のままなんです。画面のなかで自分が暴れ回っているみたいだった。テリーはまさにアメリカンという言葉がそのままあてはまるんですよね。カッコいいが、どこか抜けてるし、喧嘩っぱやくて、ノーテンキ。ホント、僕に似てます。カッコいいという部分は"？"ですが」

――テリーにはナイーブな一面もありますよね？

「ええ。彼はもともと孤児で、形見は育ての親のグローブ。見かけはアメリカンで軽そうだけど、何か人間くさいんですよね。すごくヒューマンで情け深い。僕もよく後輩にいうんです。"情"だけは忘れるな、何か恩を受けたら絶対忘れるな、と。"情"がなくなったら、寂しい世の中になりますからね。ちょっと、カッコ良すぎるかな（笑）」

――テリーの人気の秘密もそのナイーブさかもしれませんね。

「そうですね。それに、やたら派手に、明るく振る舞う、あの姿は自分の内面にあるナイーブさを隠すたまのカモフラージュなのかもしれませんね。いやー、そう考えるとテリーも奥の深いやつですね」

ハーレーの鼓動は僕の心臓の鼓動そのものだと思う

――舞台でもテリーのような役が多いのですか？

「そうですね、多いです（笑）でも、僕がテリーの真似しているというわけではないですよ（笑）。ガキの頃、アメリカのロックにかぶれて以来、アメリカに憧れるようになって、段々アメリカンへの道を進み始めたんです（笑い）」

――もちろん、今もその道を進んでいるんですよね。

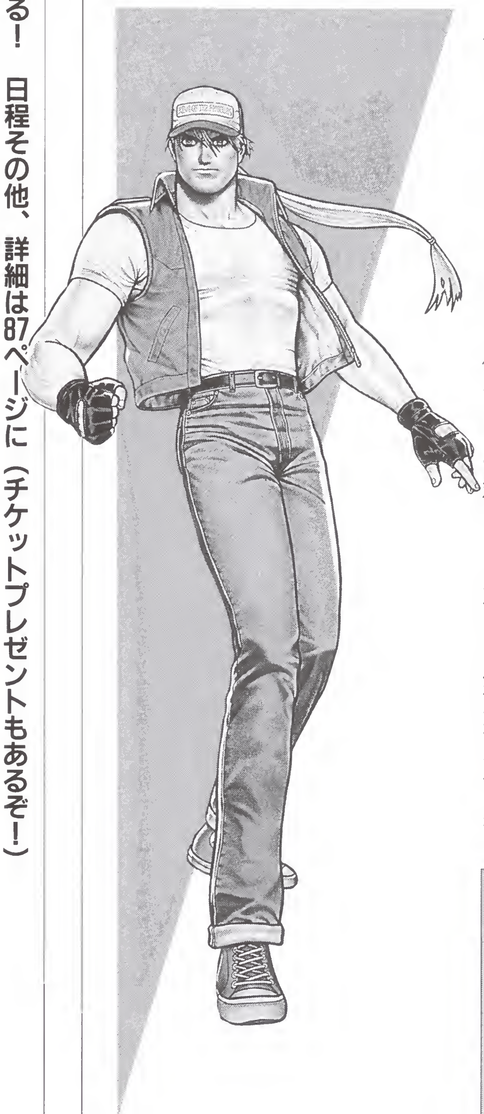
「もちろん！ ガキの頃、キッスとかイーグルスに始まって、今はハーレーの虜。女の人よりもハーレーの方が大事ですね（笑）。毎日のようにハーレーに乗っています。オートバイが好きとか、スピード狂というわけじゃない。ハーレーそのものが好きなんです。あの息づかいがたまらなくいい。躍動感がいいですよね。一歩間違うと死んでしまう。常に、生と死の境で生きている。いつもギリギリのライン。俺は生きてるなぁ、という感じがわき出てくる。この感覚が僕のすべてを支えてくれているんです。演劇でもそうだし、人生そのものでもそう…。ハーレーの鼓動は僕の心臓の鼓動そのものなのかもしれませんね」

――これからもその鼓動は激しく鳴り響くのでしょうか？

「もちろんです。よく声優は声だけと思われがちですよね。顔をみて、全然キャラのイメージと違ってがっかりしたなんていわれたり（笑）。でも、僕はそうなりたくない。顔は変えられないから仕方ないと思うけど、イメージだけは、ファンを裏切りたくない。テリーのイメージそのままと、ファンの人にいってもらいたい。声優というのは声を通して夢を売る仕事だと思う。だから、ファンの方に『あ、テリーみたい』といわれるのがすごく嬉しい。少しでもテリーに近づけたらと思うし、テリーは常に僕の憧れでもあるんです」

――最後にテリーに一言。

「この間、テリー役の人が出ているからというだけで、僕の舞台を見にきてくれた人がいたんです。ホントに嬉しかった。テリーは僕に新しい出会いも与えてくれた…。本当にテリーに会えてよかったと思う」



ファンレターの宛て先
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「橋本さとしファンレター」係

ネオジオプロムナード

カセット&CD

格闘あり、アクションあり、スポーツありと選り取りみどりの豊富なラインナップの中から、あなたの気に入ったゲームを探してくれ！

NEO·GEO CD

NEO GEO™

コンシューマータイトル 9月8日版リスト

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸評
NAM - 1975	46M	シューティング	SNK	¥13,800	¥4,800	テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべくシルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップする。
麻雀狂列伝一西日本編一	42M	麻雀	SNK	¥15,800	¥4,800	ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。生き別れた兄をさがし、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。
トッププレイヤーズゴルフ	62M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードは3タイプ。
ベースボールスターズプロフェッショナル	50M	スポーツ	SNK	¥18,000	¥4,800	メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレイで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。
マジシャンロード	46M	アクション	ADK	¥15,800	¥4,800	呪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物たちを再び魔導書に封じこめるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。難易度は高い。
ライディングヒーロー	46M	スポーツ	SNK	¥21,000	¥4,800	若き街道レーサーが賭レースを繰り返しながら鈴鹿を目指す、ストーリー仕立ての8時間耐久モードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。
ニンジャコンバット	46M	アクション	ADK	¥18,000	¥4,800	悪の忍者集団“影一族を倒すため“忍”一族の生き残りジョー、ハヤブサが立ち上がる。闘いのなかでステージをクリアすると3人が仲間になる。忍法も使えるぞ。
ザ・スーパースパイ	55M	アクション	SNK	¥19,000	¥4,800	アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織“ゾルゲ・キング”が占拠したビルに、CIAのロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。
サイバーリップ	50M	シューティング	SNK	¥18,000	¥5,800	突然、暴走を開始した軍事コンピューター“サイバーリップ”を破壊するため、リックとブロックがコロニーCO5に乗り込む。ラストに待ち受ける衝撃が圧巻。
ジョイジョイキッド	22M	パズル	SNK	¥13,800	¥4,800	ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。合計120フロアある。
リーグボウリング	26M	スポーツ	SNK	¥16,800	¥4,800	3Dタイプのボウリングシュミレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレーが可。
ゴーストパイロット	55M	シューティング	SNK	¥19,800	¥5,800	第二次世界対戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻を始めた。さあ、自国を守れ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	アクション	SNK	¥19,800	———	ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公の怪獣たちがビルや橋を次々にブッ壊して突き進んでいく。相手を倒したあとに出る被害総額がボーナスとして加算される。
戦国伝承	55M	アクション	SNK	¥19,800	¥5,800	戦国時代に討たれたはずの君主がワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！特殊能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。変身できるぞ！
ラギ	50M	アクション	ADK	¥19,800	¥4,800	美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。奇想天外な敵と罠がまちうける不思議な世界が魅力的。
ASO II	47M	シューティング	SNK	¥18,800	¥4,800	驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着、超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ。いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎるといえよう。
バーニングファイト	54M	アクション	SNK	¥19,800	¥4,800	米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！リアルな大阪風の町並みのなかで、ニューヨーカーな刑事が果てしない過激なアクションを繰りひろげる。
クロススウォード	50M	アクション	ADK	¥21,800	¥4,800	3Dのど迫力をふんだんに楽しめるアクションRPGアドベンチャー巨編。放浪の剣士が魔人ナウシズに挑む。剣の種類によって魔法を使うことができ、幻想的。
2020年スーパーベースボール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手がサイバーエッグで大活躍する。
ロボアーミー	46M	格闘アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団“ヘルジード”にマキシマとロッキーが挑む。攻撃には殴る、ぶつける、変形すると様々なバリエーションがある。
ラリーチェイス	46M	レース	ADK	¥23,800	¥4,800	パリ・ダカールラリーのコースを、レースデーターをもとに可能な限りリアルに再現。過酷な自然のなかを、超一流のラリーストになって、思いっきり激走しよう。
餓狼伝説	55M	格闘アクション	SNK	¥23,800	¥5,800	人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第1弾。テリー、アンディー、ジョーのなかから1人を選んで、8人の格闘家たちと戦う。2人で協力して戦うことも可能。
フットボールフレンジー	48M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス&ラインなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。迫力満点のフローズアップ画面あり。
サッカーブロール	46M	スポーツ	SNK	¥21,800	¥5,800	近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。殺人シュートあり、パンチ攻撃ありと、なんでもありありの過激なバトルサッカーに酔え！
ミューテイション・ネイション	45M	アクション	SNK	¥21,800	¥5,800	舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した、強大なミュータントたちに戦いを挑む。連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。

＊価格はすべて税別です

＊容量はカセットの容量を掲載しています。

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	カセット価格	CD価格	寸評
ラストリゾート	45M	シューティング	SNK	¥22,800	¥5,800	恐怖のウイルスから人類を救うため発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高機能ユニットとウエポンを駆使し超巨大メカを撃破せよ。2種類のため打ちが可能。
ベースボールスターズ2	68M	スポーツ	SNK	¥23,800	¥5,800	シリーズ第2弾。前作に比べ、はるかにはでになった。大事な場面で起用できるスペシャル選手やホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば1打逆転のチャンスあり！
ニンジャコマンドー	54M	シューティング	ADK	¥23,800	¥4,800	時空のかなたに飛ばされた3人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！時代をかけろ！
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	74M	アクション	SNK	¥25,800	¥5,800	人類が生んだ環境汚染によって、突然誕生した、巨大で個性的な6大モンスターが日本の6大都市をぶち壊しながら、壮絶なバトルを展開するプロレス風格闘ゲーム。
アンドロデュノス	34M	シューティング	ビスコ	¥23,800	———	ネオジオ初の横スクロールシューティングゲーム。敵キャラを捕らえることによって、武器を自由に変えることができるのがウリの一つだ。グラフィックはキレイの一言。
ワールドヒーローズ	82M	格闘アクション	ADK	¥25,800	¥4,800	史上最強の英雄は誰なのか？この問いに答えに出すため8人の英雄が時を越える。従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され過激なバトルが楽しめる。
ビューポイント	72M	シューティング	サミー工業	¥25,000	¥5,800	斜め見下ろしタイプの、全く新しい3Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫り来る。ため打ち、バリアでのりきれ！
龍虎の拳	102M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	拉致された最愛のユリを救うべく、サウスタウンに乗り込むリョウとロバート。主人公はこの2人だが、敵である8人のキャラも使える。新たに増えた超必殺技も魅力だ。
得点王	54M	スポーツ	SNK	¥23,000	¥5,800	12のナショナルチームが世界一をめざして激突！華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなスーパープレーが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。
餓狼伝説2	106M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	シリーズ第2弾。選択できるキャラが8人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。
戦国伝承2	74M	アクション	SNK	¥25,000	¥5,800	前作に引き続き怪しい横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士2人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦い挑む。刀の攻撃が多彩になった。
ファイヤー・スープレックス	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥5,800	迫力のあるビックキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独特の技、はては反則に近い飛び道具まである。
ワールドヒーローズ2	146M	格闘アクション	ADK	¥28,000	¥5,800	新キャラ6人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて戦う。相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる「投げ返し」が新たに追加された。
サムライスピリッツ	118M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇、頂点に達すると、攻撃力がアップする。
餓狼伝説スペシャル	150M	格闘アクション	SNK	¥28,000	¥7,800	『餓狼伝説2』をベースにバージョンアップ。キャラが「餓狼伝説」の3人に「餓狼伝説2」の8人+3闘士とクラウザーで総勢15人に増え、新しい技も追加された。
ミラクルアドベンチャー	90M	アクション	データイースト	¥25,000	———	データイーストのネオジオ参入第一弾のソフト。ヨーヨーを初めとする様々な武器を用いて主人公がさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。
龍虎の拳2	178M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥6,800	極限流空手、忍者、モンゴル相撲を使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。
フライングパワーディスク	74M	スポーツ	データイースト	¥25,000	¥5,800	選手が1対1でディスクを投げあい相手のゴールに入れたら、得点というテニスとサッカーを合せたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。必殺シュートもある。
ファイターズヒストリーダイナマイト	122M	格闘アクション	データイースト	¥28,000	¥7,800	「ファイターズヒストリー」の続編。自称ケンカ百段の高校生をはじめ個性的なキャラが13人登場。どのキャラにも必ず1カ所弱点があるのが人間くさい。
得点王2	106M	スポーツ	SNK	¥28,000	¥7,800	前作よりさらにリアルになったシリーズ第2弾。参加国も48カ国に増え、それぞれに7種類の能力強化の選択ができるので、336通りのサッカーが楽しめる。
ワールドヒーローズ2 JET	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	リョフ、ジャックの2人が新キャラとして加わったシリーズ3作目。1キャラで4種類のパラメータが選択できるようになった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。
トップハンター	110M	アクション	SNK	¥28,000	¥6,800	2ラインシステムをとりいれた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊を退治する。伸び縮みする腕がユニークだ。
ソニックウィングス2	102M	シューティング	ビデオシステム	¥28,000	¥6,800	実在する戦闘機に乗って世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカと個性的なものがそろう。
痛快ガンガン行進曲	178M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥6,800	不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんて全く通じない。前後左右に広がるフィールドで、屁理屈抜きにガンガンに殴れ！蹴れ！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	196M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥7,800	SNK歴代のキャラが集結して格闘大会に挑むという画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うのが特徴。全8チームで、使えるキャラは総勢24人にものぼる。
真サムライスピリッツ	202M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。
ダンクドリーム	94M	スポーツ	データイースト	¥28,000	¥5,800	3on3で競うバスケットボールゲーム。世界10カ国のなかから好きな国を選ぶ。ダンクシュートのほかに、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。
ギャラクシーファイト	169M	格闘アクション	サンソフト	¥29,800	¥7,800	滅びつつある世界を救おうと、8人のユニヴァーサルウォリアーが立ち上がった。忍者、宇宙海賊などキャラも個性的で、画面は左右にどこまでもスクロールする。
クイズ キング オブ ファイターズ	122M	クイズ	ザウルス	¥29,800	¥5,800	SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちのゲームシティーに集結する。
パワースパイクスII	82M	スポーツ	ビデオシステム	———	¥5,800	男子、女子、ハイパーと3つのモードがあるバレーボールゲーム。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブと必殺スパイクを打つ。
ダブルドラゴン	178M	格闘アクション	テクノスジャパン	¥29,800	¥7,800	アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。ボスキャラ2人が使えるようになり、極小のキャラで闘うチビキャラモードも増えた。
雀神伝説	82M	麻雀	エイコム	———	¥5,800	RPG仕立てのマージャンゲーム。主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器や道具でチーはパワーアップ！もちろんお約束のHなシーンもあるよ。
餓狼伝説3	266M	格闘アクション	SNK	¥32,000	¥8,800	シリーズ第4弾で最新作。3ラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。
クロススウォードII	70M	アクション	ADK	———	¥5,800	シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人選び、復活した魔人ナウシズと戦う。新しくジャンプができるようになったことで技の幅が大きく広がった。
パズルボブル	32M	パズル	タイトー	———	¥6,800	下段にある発射機からさまざま色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡がつながるとそれらは消える。直接消えない泡を壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。
風雲黙示録	190M	格闘アクション	SNK	¥29,800	¥8,800	舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが個性あふれる武器で過激にバトル！家庭用ではボスキャラの真・獅子王が使えるぞ。
得点王3	158M	スポーツ	SNK	¥29,800	¥7,800	シリーズ第3弾。参加国も64カ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な爽快感に酔え！
ワールド・ヒーローズ・パーフェクト	226M	格闘アクション	ADK	¥29,800	¥8,800	時空をまたにかけた16人の英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義などで攻撃の幅も広がった。CD版では各種のプレイモードも追加され楽しさも倍加！
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	—	麻雀	ビデオシステム	———	¥7,800	6人の女の子と謎のボスキャラ3人の全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。CDにはアルバムモードがあり一度クリアすれば好きな絵を自由に見れる。

ネオジオ声優名鑑Vol.4

今回は、人気絶頂の『K・O・F'95』他、様々なシステムを導入した意欲作『風雲黙示録』、根強い人気を誇る『ギャラクシーファイト』、RPGファンからも高い支持を得ている『天外魔境真伝』とバラエティーに富んだ顔合わせ！

①演じたネオジオキャラ②出身地③生年月日④血液型⑤声優歴⑥趣味・特技　＊声優さんの順番は50音順



折笠愛

（おりかさ・あい）

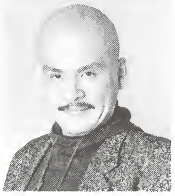
①八雲（天外魔境真伝）②東京都③12月12日④B型⑤“天地無用”の魎呼、幽々白書”の清流など⑥日舞



八雲

いつも思うのですが、ゲームのアフレコって本当に難しいですね。ストーリーがないので、セリフをいう時の状況がとにかく分かりにくいんです。プロなんだからしっかりしろ、とおしかりを受けそう（笑）。八雲は艶っぽさが漂う大人の女性だけど、しんに強さも秘めている。その辺をうまくブレンドして演じたつもりですが、どうでした？　特に“白虎”、“青竜”のなどを呼び出す召喚魔法や、大きな扇子で闘う時のセリフは気合いを入れて演じたので、皆さんも気合いを入れてプレイして下さいね。

この秋より、KBS京都（水曜日24：00〜25：00）でラジオのパーソナリティをやるので、聞いてね♡



赤星昇一郎

（あかほし・しょういちろう）

①極楽太郎（天外魔境真伝）②東京都③1955年11月25日④A型⑤本業は俳優。CM、ドラマ、舞台などで幅広く活躍中⑥普通免許、自動二輪



極楽太郎

写真を見ての私の印象はどうでしょう？　やくざのような屈強な男を想像していません？　実は素の私は全然違うんです。女々しくて変人、しかも大酒飲み。こんな私が、豪快で、力強く、しかも優しさまでうちに秘めた極楽太郎をやるというんで、もう大変！　アフレコの最中、下痢はするわ、頭は痛いわ、汗がたらたら流れてくるわで…。実は私、これで結構ナイーブなんです（自分でいうのも何なんですが）。でも、なんとか収録してできあがったものを聞いてみると、なんと、極楽太郎にぴったりの声。私はなんてプロフェッショナルなのだ！　これがアフレコデビュー作なんて思えないでしょ！　酒の力を借りたわけではないですよ（笑）。



古久保武志

（こくぼ・たけし）

①ジョーカー（風雲黙示録）②大阪府③1969年９月22日④B型⑤声優の仕事はこれが初めて⑥“あまりいい趣味は持ってないが多趣味”とのこと



ジョーカー

本格的なアフレコはこれが初めてだったので、最初は冷汗をかくぐらい緊張しましたが、役に入りこんでくると、体も自然にほぐれてきました。ジョーカーは見た感じ、かなりキレてイッたようなキャラなので、なるべくカン高くヒステリックに演じましたが、僕自身、もともとイッた人間なので、あまり抵抗なく自然な感じで(?)キレることができました。ちなみに隠し持っていたビックリ箱で、相手を驚かせる技が、僕のお気に入りです。もし、次に機会があれば、声が低くて渋いキャラの役をやってみたいですね。

大阪で“DEW UNDER”というバンドをやっていて、年に2、3回は東京にも行くのでヨロシク！



井上あずみ

（いのうえ・あずみ）

①絹（天外魔境真伝）②石川県③２月10日④A型⑤声優は今回が初めて⑥図書館と映画館に通う毎日



絹

実は私、本業は歌手なんです。“天空の城ラピュタ”“となりのトトロ”“魔女の宅急便”で歌ってるの私なんですよ、知ってました？

ところで、声優デビューのきっかけを作ってくれたのは何と“ラピュタ”！　この歌を聞いたゲーム制作の方が「絹のイメージに合う”とスカウト（!?）してくれたのです。でも、初めてのことなので、アフレコでは緊張しっぱなしで、スタッフの方々には本当に苦労をかけました。それから、ゲームのアフレコというのは長いセリフがない分、キャラの微妙な感情の動きを表現するのが難しいなと思いました。共演の声優さんが帰った後も一人で練習したんだぞ！

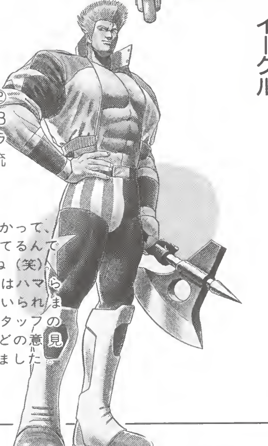
偉いだろ（下手だからだろって、放っといてくれ〜）！



辰己邦彦

（たつみ・くにひこ）

①イーグル（風雲黙示録）②東京都③1960年２月10日④B型⑤芸能生活15年目、主にライブやドラマで活躍中⑥渓流釣り



イーグル

アフレコの時、イーグルというキャラに初めてお目にかかって、“ごっつい奴やなあ”と思いました。常に片手に斧を持ってるんですからね。現実にこんな奴いたら、とんでもないですよね（笑）。アメリカ人のヤンキーという設定だったので、最初、僕にはハマらないかなと思ったのですが、心意気はイーグルに負けてはいられません。アフレコ中いろいろと試行錯誤を繰り返しつつ、スタッフの方々に“もう少し激しく”とか、“少しリアルすぎる”などの意見をいただきながら、何とか僕なりのイーグルをつくり出しました。いかがでした？　気に入っていただければうれしいです。

今、ライブ活動に力をいれているので見にきてね！



大島榎奈

（おおしま・かな）

①キャロル、ニコラ（風雲黙示録）②大阪府③７月19日④A型⑤４年、他にCMナレーション、競馬実況中継など⑥ツーリング、バンド、詩作



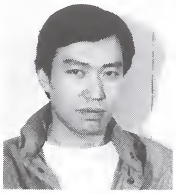
ニコラ

私、プライベートと仕事では、声が全然違うんです。別に意識してそうしているわけではないけど、何となくそうなってしまう。変身願望が強いのかな（笑）。プライベートの時は大人のボイス（?）だけど、仕事の時は高音域のキャッピっとした声。そのせいか、私の役はいつも声変わり前の男の子ばかり（結構、気にいっています）なので、ニコラはいつも通り、自然に演じることができました。でも、その反動か、キャロルでは女の子っぽさを全面に出しました。いかがでした？　たまにはグラマーな女の人の役もやりたいよー。

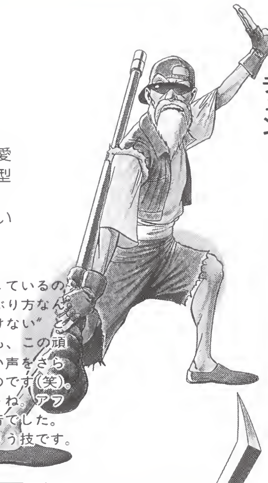
日本テレビ系で、土曜の朝８時から“ウェイクアップ”でナレーションやってるんで、見てね♡

丹羽文雄

（にわ・ふみお）



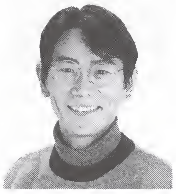
①チュン（風雲黙示録）②愛知県③1954年11月28日④O型⑤俳優歴約15年⑥カラオケ　TVCM“千年灸”に出ているのでヨロシク



チュンっていいですよね。白髭で、体もヒョロヒョロしているのに動きは超スピーディだし、つばを後ろにした帽子のかぶり方なんかもおしゃれでナイス。“年はとっても、若い奴には負けない”というこの気分は是非、見習いたいですね。アフレコな時も、この頑固なまでの若さをユーモラスに表現しようと、人一倍高い声をさらに高くして演じました。男ながら高い声には自信があるのです(笑)。それに、僕の甲高い声は意外におもしろく響くのでしょうね。アフレコの時には、スタッフの方も大笑い。本当に楽しい録音でした。ちなみに、僕の好きな技は、相手を瞬時に鶏に変えてしまう技です。

千葉繁

（ちば・しげる）



①マントーA（天外魔境真伝）②火の国熊本ばい！③1954年2月4日④O型のハズ⑤24年、その他、舞台演出、脚本など⑥「TOKYO NOVA」などの演出、脚本で遊んでます

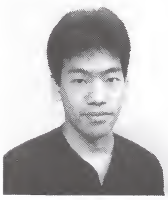


はっきし言って!!　馬鹿です!!　それも、年季の入った「お馬鹿さん」です!!　この、天下無敵の元気なおサルになりきるために、バナナ20本の一気食いをやって下痢になってしまったアチキも…やっぱり「お馬鹿さん」！　ということになるんでしょうかねぇ…!!　うしろ頭やくるぶしで、『うりゃうりゃ！　むらむら』と育ちゆくストレス草をふみしだき、川のせせらぎが聞こえてくる昼下がりの多摩川で、大きく股を開き、思いっきりオナラでもしたい！　と思っているアナタ!!　さぁ、一緒にお馬鹿になりましょ〜う！

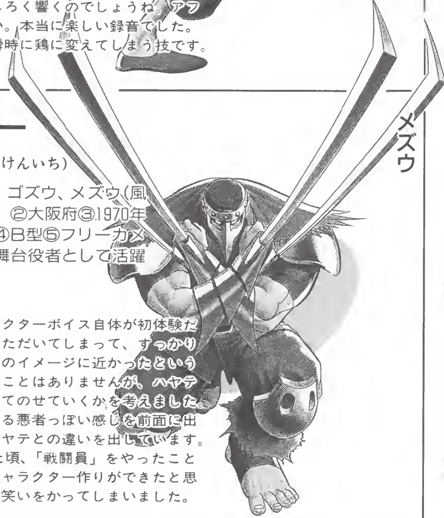
P. S. 最近はCX—TV「クマのプー太郎」の音響ディレクターなどをやってます。

林健一

（はやし・けんいち）



①ハヤテ、ゴズウ、メズウ（風雲黙示録）②大阪府③1970年7月10日④B型⑤フリーカメラマン兼舞台役者として活躍⑥Mac

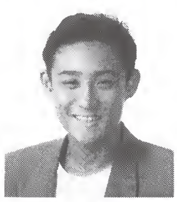


まずハヤテですが、そもそもキャラクターボイス自体が初体験だというのに、いきなり主人公の役をいただいてしまって、すっかり恐縮してしまいました。地声がハヤテのイメージに近かったということなので、特別に声を作ったということはありませんが、ハヤテのさわやかな印象を、台詞にどうやってのせていくかを考えました。

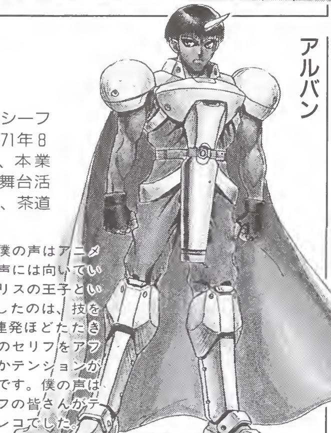
ゴズウ、メズウについては、いわゆる悪者っぽい感じを前面に出すことで、同じようにトーンの高いハヤテとの違いを出しています。幸いにも昔アクションチームにいた頃、「戦闘員」をやったことがあり、今回はその経験を活かしたキャラクター作りができたと思います。でもかけ声は難しく、一同の笑いをかってしまいました。

塚本隆和

（つかもと・たかかず）



①アルバン（ギャラクシーファイト）②愛知県③1971年8月14日④AB型⑤2年、本業は俳優、TVドラマ、舞台活動⑥スキー、サッカー、茶道



アルバンの声はわりと楽に出せました。もともと僕の声はアニメっぽいとか、子供っぽいとかいわれるから、少年の声には向いているんでしょうね。あるいは、僕の気品が惑星ローザリスの王子という役柄にマッチしていたのかも…（笑）。一番苦労したのは、技を出すタイミングでした。なかなか合わずにNGを20連発ほどたたき出したのをよく覚えています。それから、力強い技のセリフをアフレコするのも難しかった。セリフが短いからなかなかテンションが高まらず、あまり気合いの入っていない声になるんです。僕の声は軽いから余計そうなるんでしょうね。でも、スタッフの皆さんがテンションを上げてくれて、ホントにやりやすいアフレコでした。

東尚徳

（ひがし・ひさのり）



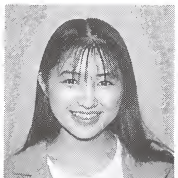
①ゴードン（風雲黙示録）②大阪府③1970年12月10日④B型⑤声優のほか、子供向けのアトラクションショーなどに出演⑥映画鑑賞



僕はもともと声優ではないので、アフレコではとにかく緊張しましたね。年齢も体格も違う人間の声を出すのは本当に難しい。しかも、声の起伏だけで喜怒哀楽を表現しなければならないんですからね…。ゴードンは太ったキャラなので、低いこもった声を出そうとただそれだけ考えました。けっこうキャラにマッチした声だったでしょう（自画自賛!!）。それから、他のキャラと違って、ゴードンは技を出す時、技の名前を叫ばないので寂しかった。長いセリフ以外は“アディオス”ぐらいしかなかったのです。悲しすぎる…。今度、アフレコをする機会があったら、是非、技の名前を叫べるキャラクターをやりたい！

長崎　萌

（ながさき・もえ）



①麻宮アテナ（K・O・F'95）②沖縄県③1978年6月21日④B型⑤麻宮アテナ役でデビュー！⑥特技は剣道、水泳で、趣味は手芸、陸上



デビューしたばかりで、今回の『K・O・F'95』がアフレコ自体初めて。とにかく緊張しました。リラックスしてって何度もいわれちゃって…。でも、このアフレコでアテナに会えて、ホントによかった。どんな時も明るいアテナを思い浮かべると、人と接する時も、自分の方から進んで会話に入り込んでいったりと、何となく積極的な“私”になれるんです。今、私はアテナ使いになろうと『K・O・F'95』の特訓に明け暮れる毎日が続いています。アテナが勝つと、やっぱりすごくうれしいものですね。

9月12〜17日に新宿スペース107で舞台やるので見に来てね♡

㊓ 03(3373)4117

安井邦彦

（やすい・くにひこ）



①八神庵（K・O・F'95）②愛知県③12月12日④A型⑤約4年。アニメ、外国映画、ナレーションなどでも活躍⑥音楽鑑賞、ウォーキング



スタジオで見せてもらった庵の原画があまりにかっこいいので、とにかく絵に負けないような声を出そうと、もう一度自分に気合いを入れなおして、アフレコにのぞみました。ちょっと、悪びれた自分を想像しながら…（笑）。でも、庵をただの不良っぽいキャラにしたくなかったので、さりげなく男のダンディズムを表現したつもりなのですが、いかがでした？　京ばかりでじゃなく、ライバルの庵も温かい目でみてやって下さいね。、

庵はあまりに見事なルックスで、いつもクールに立ち舞うので、今度機会があれば、悩んだり恋したりする庵を演じてみたいな、と勝手なことを考えています。

中塚勝久

（なかつか・よしひさ）



①獅子王（風雲黙示録）②大阪府③1967年7月1日④A型⑤声優歴はナレーション等も含め、4年だが、役者歴は18年⑥日本舞踊、カラオケ



ゲームのアフレコは“風雲”が初めてだったので、その時のことは今でもよく覚えています。ちょうど夏の真っただ中で、じっとしていても汗がしたたりそうなのに、なんと録音室の冷房が故障していて、サウナ状態でアフレコしたのです。これも、今考えるといい思い出（？）かな。獅子王の声に関しては、ただ“低い声で”といわれていたので、きっと太めのキャラなのだろうと思っていたのですが、実際キャラを見てみると、とてもスマート。自分と全く違うので、ちょっと不安な気持ちでアフレコしたのですが、“結構評判がいいよ”といわれて、ほっと胸をなでおろしました。

Vシネマ“ミナミの帝王”に出てるんで見てね。

ネオジオニュース No.5

レコーディング情報

13人のネオジオキャラがハーモニーをかなでる!





▲声の魔術師大集合!

◀素顔の声優さんたち

8月3日、大阪中津で「THE SONG OF FIGHTERS'95」のレコーディングが行われた。この曲はSNKの格闘シリーズで活躍中の声優さん13人が一同に会して、1つのハーモニーをかなでるという豪華なもので、いわゆる声優版「WE ARE THE WORLD」といえる。

レコーディング当日、スタジオ入りした声優さんたちは、まず声の調節。ヘッドホンを耳にメロディを口ずさむ人、数人で集まってハモリの練習をする人と様々だが、皆のまなざしは真剣そのもの。

しかし、さすが幾度もアフレコをともにした同士(!)たち。お互いに気心も通じているのだろう、あちこちから冗談も飛びかって、終始なごやかな雰囲気。

収録は、夜半までおよんだものの、遅くなればなるほど声優さんたちのテンションも上がり、収録は最高の盛り上がりを見せつつ、無事終了した。あとは発売を待つばかり。

(この曲は9月21日に発売される『K・O・F'95』のアレンジ音楽CDに収録)

●華麗なる出演者陣

橋本さとし/コング桑田(特別出演)/生駒治美/曽木亜古弥/島よしのり//前塚厚/西村寿一/矢野栄路/臼井雅基地/ほりえかおり/野中政宏/稲毛一弘/大島榎奈(特別出演)

コンサート情報

超人学園ゴウカイザーのかりんが初ソロコンサート!



◀ミレーヌのベースを持って熱唱!

『超人学園ゴウカイザー』でかりんちゃんの声を担当する桜井智が『TOMO夏'95 サマーコンサート』と題して、8月14日、東京、五反田"ゆうぽうと"で初ソロコンサートを行った。

夏の熱い陽射しが残る、蒸し返すような夕刻にもかかわらず、会場は開演前から満員で、熱気に包まれていたが、開演と同時にファンのテンションは最高潮に達した。

桜井智は開幕とともにノリのある激しい曲でファンを引きつけ、早くも全員総立ち。リズムを取る、痛いほどの拍手が場内に響き渡った。

しかも、場内の観客も彼女の根強いファンなのか、アップテンポの曲では拍手のリズムで彼女を盛り上げ、スローテンポの曲では、ピタリと拍手が止み、静寂が彼女の歌を優しく迎えた。



◀舞台を終えて一息!

コンサートの中でも、特筆すべきは、彼女のベース初挑戦。しかも、そのベースは、彼女が声を担当している『マクロス7』のミレーヌが弾いているもので、カラフルな色合いが鮮やかにきらめき、観客の熱狂も一際だった。

また、歌った曲目は彼女が今まで声を担当したアニメのものから、9月1日に発売されたアルバム『T-mode』のものまで、新旧取り混ぜた内容でファンを満足させた。

コンサート後の彼女の表情は実に充実したもので、近々はじまる全国キャンペーンにも意欲を見せていた。

「全国をまわれば、おいしいものも食べられるし(笑)」

NEW FACE

2代目アテナの声優は17才のフレッシュな新人

『K・O・F'95』をプレイした人は誰しもアテナの声が前回と違っていることに気づいたと思う。

「おや、このアテナ、ちょっと元気良すぎない?」

おそらく、こんな言葉が口々に交わされたことだろう。

それもそのはず、この度アテナの役を演じたのはまだ17歳の超フレッシュな新人なのだ。

名前は長崎萠ちゃん。本格的な芸能界デビューをこのアテナの声で飾った。しかも、8月5日には、初レコーディング。曲は『My Love～元気を出して～』で、アテナのボーカルアレンジ。

当日、はじめはかなり緊張していたが、しだいにその緊張もほぐれ、声もノリはじめた。何度歌い直しがあっても、けなげに、一生懸命歌う彼女の頑張りが実を結んだのだろう、結構長くかかりそうだと踏んでいた、プロデューサーの期待は見事に裏切られ(?)、レコーディングは予定よりも早く終了。

曲の方は萠ちゃんのピュアな声が耳に心地好く響くポップなメロディーで、仕上がりも上々。あとは発売を待つばかりとなった。

レコーディング後、アテナのことについて聞かれると、疲れた様子も見せず、

「今度のレコーディングを見ていただければわかると思いますが、アテナのアフレコの時もガチガチに緊張しました。アテナみたいな女の子に会えてよかったです」

とハキハキ答えた。

そのすがすがしい口調と作りものではない微笑みは思わずこちらの頬をゆるませるほ

どに、初々しいかった。(『My Love』は、サイトロンレーベルから9月21日に発売される『K・O・F'95』のアレンジ音楽CDに収録)



▲初のレコーディングにちょっぴり緊張



◀帽子がよく似合う

プレゼント

餓狼ファンに朗報あり テリーが舞台で見れるぞ!

テリー・ボガードの声優橋本さとしが、9月下旬から10月中旬にかけて、東京、大阪で舞台公演をおこなう。もともと彼はおもに舞台役者として活動しており、今回の公演は、所属する劇団☆新感線の秋公演舞台。

演じる劇は『ゴローにおまかせ3 後ろから前から』と題したスペースオペラシリーズで、今回で第3弾を迎える。もちろん第1弾、第2弾を観ていなければ分からないような難しい劇ではなく、初めてみた人にも楽しめるギャグ満載の作品となっている。

"昨今のどこか陰鬱とした空気を吹き飛ばすべく作品を企画した"と制作者がいうように、何も考えずに心ゆくまで笑える作りなので、とにかくスカッとしたい方にはお勧めといえる。

また、この舞台は生でテリー・ボガードを観る(橋本さんは出ずっぱりだそうだ)ことができるめったにないチャンス。184cmの長身で、茶色の長髪、キックボクシングで鍛えたタフな体つきの橋本さんはまさに、テリーそのもの。いや、生で観るとテリー以上にテリーを感じるかもしれない。

しかも、劇自体、ギャグ満載ということで、陽気なアメリカン、テリー・ボガードにぴったりの内容。テリーファンなら、この機会を見逃す手はない。

そこで、今回はテリーファンのため、この舞台の10月5日分のチケットを、抽選で3組6名様にプレゼントする。ご希望の方は、〒112 東京都文京区水道2-13-2-201 ネオジオフリーク編集部「橋本さとしチケット」プレゼント係まで 締切り9月25日(必着)。

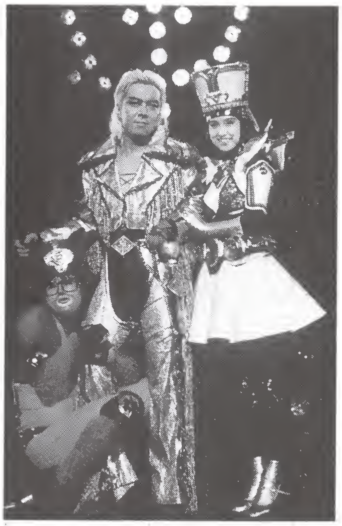
●スタッフ
作・演出/いのうえひでのり
舞台監督/伊藤一刀

●出演者
古田新太、高田聖子、羽野アキ、枯暮修、逆木圭一郎、竹田団吾、栗根まこと、橋本さとし、右近健一、河野まさと、インディー高橋、他。

●公演日程
☆大阪公演
〈9月23日~28日〉
場所/ミスタードラマシティ
開演時間/19時(ただし、24日は14時の公演もあり)
☆東京公演
〈10月4日~15日〉
場所/シアターアップル
開演時間/19時(ただし、8、10、15日は休演)
*7、8、10、14、15日は14時の公演あり

●料金
4500円(全席指定・消費税込み)

●お問い合わせ
ヴィレッヂ
☎06-315-6963



◀演劇ファンにはおなじみの古田新太

ネオジオルポ

ネオジオランド1号店に 八神庵のそっくりさんが…。

編集部に突然、草薙京さん(仮名)から重大な情報が寄せられた。

その情報とは、「なんと、大阪のネオジオランド1号店には八神庵のそっくりの店員さんがいるらしい!」(編集部一同:えー!)というショッキングな内容だった。

早速、現地へ直行し、手紙をくれた草薙さんに話を聞いてみた。「とにかく、似ているんです。一緒にきてください」私は、草薙さんに連れられて、御堂筋線の江坂駅で下車し、ネオジオランド1号店の中に足を踏み入れた。

編:「八神庵に似た人なんていないじゃないですかぁ」

草薙さん:「絶対、いますからちょっと待ってください。あっ! あの人です」と叫びフロアの奥を指さした。

私は興奮してもつれる足でカウンターの青年の顔を見たその時。

「ウッ、ウォー!」似ている、確かに庵にそっくりだ!! 本人の希望により、今回は氏名及び写真の掲載はできなかったが、興味のある人はネオジオランドに遊びにいこう。でも、お店には迷惑をかけないようにネ!

ゲーム大会&イベント情報

〈9月23日〉
K・O・F'95大会
場所:福井市日之出2-2-3 Big松本本店/時間13時~

〈9月23・24日〉
K・O・F'95大会
場所:千葉県柏市中央町1-12 Piw国立店
☎0471(63)5301

〈9月30日〉
K・O・F'95大会
場所:東京都渋谷区神南1-22-14 タワーレコード
☎03(3496)3661

テレフォンサービス一覧表

●SNK
東京 03(5275)6200
大阪 06(339)0110
[AM9:00~PM5:00(月曜除く)]

●ADK
048(775)2347

●テクノスジャパン
03(5343)5605

●ザウルス
03(3222)1734

●ビデオシステム
075(723)1544

●データイースト
03(3398)5317

●ビスコ
03(3554)0124

NEO・GEOソフト読者人気ベスト20!

やはり強かった! K・O・F'95断然のぶっちぎり!!

NEO・GEO ソフト人気 Best 20

読者の熱い要望を受けて、いよいよ今号より集計を開始した「NEO・GEOソフト人気ベスト20」。

やはりというか、当然というか、今人気絶頂の『K・O・F'95』が断然のトップに輝いた。

上位を独占したのは、SNKの格闘ゲーム。K・O・F、餓狼伝説、サムスピと、人気シリーズが目白押し。これも予想通りといえばいえることだが、6位あたりから下には、なかなか味のある個性派ゲームも名を連ねている。いずれにせよ、今後の展開がおおいに楽しみだ。

毎号受けつけているので、みなさんもぜひご投票を!! NEO・GEO、NEO・GEOCDを問わず、好きなゲームソフトを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK! 順位も忘れずにつけてネ!!

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2－13－2－201 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部『ソフト人気投票』係

順位	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント(P)	順位	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント(P)
1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	455P	11位	ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	65P
2位	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	182P	12位	ソニックウィングス 2	ビデオシステム	シューティング	58P
3位	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	140P	13位	餓狼伝説 2	SNK	格闘アクション	52P
4位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	126P	14位	ビューポイント	サミー工業	シューティング	50P
5位	餓狼伝説 3	SNK	格闘アクション	125P	15位	クロススウォードII	ADK	アクション	31P
6位	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	93P	16位	ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	27P
7位	パズルボブル	タイトー	パズル	85P	17位	ラストリゾート	SNK	シューティング	19P
8位	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK	格闘アクション	82P	18位	ワールドヒーローズ 2	ADK	格闘アクション	17P
9位	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	78P	19位	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	12P
10位	龍虎の拳 2	SNK	格闘アクション	69P	20位	得点王 3	SNK	スポーツ	9P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

CLUB HOUSE / HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

~コンシューマーハイスコアコーナー~

全国のネオジオフリーク！最強を自負するツワモノよ！ここに集え!!

餓狼伝説3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
テリー・ボガード	おもむろ・東京都	1,694,700	ALL
ギース・ハワード	ダサ坊・群馬県	1,351,100	ALL
ブルー・マリー	ドクハスギ・宮崎県	1,312,000	ALL

真サムライスピリッツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
服部半蔵	聖フェアリオン・愛知県	613,630	13人目最終戦
ガルフォード	忍者くん・埼玉県	582,230	ALL
覇王丸	AIR・茨城県	277,510	最終面

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
イギリスチーム	サイレン'S・岡山県	241,350	最終面

龍虎の拳2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キング	キング命!・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	乱デ舞ー・東京都	1,796,110	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオ・ディオ	キャラ勝ち君・岐阜県	15,712,000	ALL
ジャンヌ＝ダルク	下僕・京都府	11,486,200	ALL
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラALL

ギャラクシーファイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジュリ	おもむろ・東京都	1,656,300	ALL
ルーミ	ルーミの会・兵庫県	1,224,500	ALL

ファイターズヒストリーダイナマイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
溝口誠	M?Y・福島県	1,075,000	ALL

パズルボブル

プレイヤー	スコア	備考
バブル左エ門・埼玉県	280,127,330	ALL

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
かに道楽・大阪府	2,043,610	ALL　残×2

ソニックウィングス2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
F-14	飛行機野郎・神奈川県	1,480,700	2-5

ハイスコアを狙え！

さて、前号から募集を開始したNEO・GEOのコンシューマーハイスコアですが、締切が発売日から近かったせいか、驚異的…といえるスコアはないようです。

龍虎の拳2で気力ゲージ0の必殺技をガードさせたり、真サムライスピリッツで背景を斬ったりと、地道な稼ぎを使えばスコアはもっと伸びると思います。ビューポイントもラスボスで残機をつぶして稼いだ方がスコアは伸びるでしょう。

皆さんがんばってください!!

ポイントランキング上位者、誌上で紹介

読者のご要望にお応えして、今月からはじまった『クラブ・ハウスコア』いかがでしたでしょうか？

第1回目ということもあり、どれもまだまだ記録更新は可能なレベルだと思います。

1位を3カ月間維持したプレイヤーには、編集部より記念品をお送りいたします。また半年に1回ポイントランキング上位3名を誌上で紹介しますので、みなさん、ふるってご参加ください！

募集要項は以下のようになっています。

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。

●ハードはNEO・GEO、またはNEO・GEOCDのどちらでもOK！　楽勝です。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法＆スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、K・O・F'94に関しては、対人戦のスコアが残ってしまうため、VTRのみ集計いたします（前号では触れていませんでした。申し訳ありません）。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●引き続き次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断わりしておきます。

①龍虎の拳2
②餓狼伝説3
③真サムライスピリッツ
④K・O・F'94
⑤ワールドヒーローズパーフェクト
⑥ギャラクシーファイト
⑦ファイターズヒストリーダイナマイト
⑧ビューポイント
⑨ソニックウィングス2
⑩パズルボブル

第4回

チバレイのゲームウォッチング





とにかく後悔だけはしたくない！

最終回スペシャル

夏休みも終って いや〜な現実が はじまったね

みなさん、こんにちわー。チバレイですっ！　元気！　元気なわけないよね。ちょうど夏休みも終わって、学校、職場とイヤ〜な現実がはじめまったばかりだもんね〜っ。好きな人に毎日会えるってウキウキしているおめでたい奴もいるかもしれないけど（しばいたろか！-）、夏休みボケで全身かったるいって人の方が多いんじゃない。

故郷に帰っても ゲーセン行って ガンガン腕ならし



みんなは夏休みどっか行った？　チバレイは少し休暇とって、ふるさとの福島に帰ったんだ。久し振りに中学校、高校時代に通っていた塾（！）の友達にも会ってきました。

彼らとどこに行ったかだって？　もち、ゲーセンよ！　私もホント好きだよね。とにかくいろいろゲームしたんだけど、『K・O・F'95』にはハマった。最初は仲間うちでわいわいやってたんだけど、めちゃくちゃ強い奴（知らない奴なんだけど）が現れたんで、「そいつに勝とう！」って、みんなで乱入したんだ。龍虎チームっぽいのを使ってる奴だったんだけど、ホント、すっごく強いの。チバレイはまずアンディを使って乱入したんだけど負けちゃって、次のテリーでは何とか勝った。でも、最後のジョー東で負けちゃった…。悔しくて、どんな奴か対戦側見に行ったら、まぁ、フツーの奴。それでホッとした。だって、コドモと女に負けたら、ヤバイでしょう。ゲーマー（自称！）としては…。



ゲームやった次の日は、みんなと朝から近くの川に出かけたんだ。これがすごいきれいな川！　しかもダムの上流にあるから地方の人しか来なくてすーごい静か。ちょっと耳をすますと、川のせせらぎとか、小鳥の声なんかも聞こえるし、大地のゆらぎ（何だ、これは？）も感じられる。まさに楽園！

何しに行ったかって？　もち、バーベキュー。スーパーで、まな板とか肉とか野菜とか包丁（！）をたっぷり（！）買い込んで出かけたからすっごくボリュームあって、めちゃめちゃおいしかった。やっぱり大勢でワイワイいいながら食べるのって、味も格別だよね。

年はとっても 昔の友達は 相変わらずだ

しかも、一緒に行った仲間も学生時代からつるんでる友達ばっかりだから、遠慮がなくていい。みんなで昔話（チバレイも年とったなあ〜）に、



SNKでゲームに興じるチバレイ

▶チバレイのゲームウォッチング　最終回スペシャル

近況報告に盛り上がった。

秀一郎くんは10才も年上の人とつきあってるなんていってたし、たかしは来年あたり中学時代から付き合ってる彼女と結婚だって～（うらやましいよな、全く！）。利幸はナマ傷ばっかつくって、ヘヴィな生き方してるしさ。でも、みんなホント、変わってないよね。久し振りに会うと、一瞬、「大人になったなぁ」なんて思ったりもするけど、それも一瞬だけ。しばらく話してるとボロが出てくる。みんな相変わらず…。一緒にいると何となく落ち着く。

あきっぽいというよりもデジタルな性格！

やっぱり、学生のころの友達っていいよね。言葉でうだうだ説明しなくても、しぐさや雰囲気でこっちの思ってること、わかってくれる。きっと、いろんな思い出を共有してるからだろうね。

「あたし、今の仕事やめて、ゲームの仕事したいんだ」ってみんなにいったら、結構みんなあっさりしてて、「やめれば～。それにしてもあきっぽい性格だね～。仕事に関しても、男に関しても」だって。おいおい、よくわかってるじゃん（笑）！　でも、〝あきっぽい〟じゃなくて〝デジタル〟な性格と呼んで欲しいな。

ありきたりの夏休みがやっぱり一番サイコー！

それにしても、故郷で旧友(!?)とバーベキュー食べて、ビールを飲むってサイコーだね。しかも、このビール、川で冷やしたから、すっごく冷たくて、喉がしびれるぐらいおいしかった（冷蔵庫の冷たさなんて、ありゃサギだ！）。それから、すいかも冷やして食べたんだけど、ホント、すいか食べると夏だって気がするよね（すいか割りはしなかったけど）。

何だか、こうして思い返してみると、チバレイの夏休みもありきたりだよね。でも、ありきたりの夏休みが一番楽しい夏休みだと思う。お金かけてどっか遠い所にいったって〝やすらぎ〟は得られないからね。休みは〝やすらげる〟のが一番！

おっ、ふと肩を見てみるとここにも夏休みの残骸（！）が…。今、チバレイの肌は真っ黒に焼けて（コギャルほどじゃーないよ）、皮がボロボロむけてる状態！　痛い！　痛いーっ！　どうしようー、皮膚ガンとかなったら。ううう…皮が落ちてくるー。

やっぱり友達って大切だなーと思う今日この頃！

最後に、チバレイが夏休みに友達と遊んで思ったこと。いやぁ、やっぱ友達って大切だわ。うー、仕事なんかしないで毎日遊んで暮らしたーい。イヤなことはしたくない。男つくりたーい（笑）。一番したいことだけをしたい。

そして、後悔だけはしたくない！

応援してくれたみなさんホントにありがとう

チバレイの連載はこれで終りです。担当のUさん、編集長さま、SNKさん、そしてずっと応援してくれた読者のみなさま、ありがとう！　コスプレしたり、ネオジオCDライブツアーで全国まわったり、楽しかったね。もう、チバレイも20才になったことだし、ばばあ（！）になっちゃったんで、コスプレはしないと思うけど、読者のみなさんは一度挑戦してみてね。きっといい思い出になるよ。ただし、自分に似合いそうなキャラを選んでね（これが最も、重要だよ～ん）。

それではまた、会える日まで…。







つかの間の休みをくつろぐチバレイ

チバレイのプライベートBOX

●私は今、寝ても覚めても京クン（草薙京）のことしか考えられません。このままでは現実の恋ができないかも…、と心配しています。どうしたらいいでしょう？

（三重県／西田果絵さん）

チバレイもアンディのことを愛してた時期があって、夢でキス♡もしちゃいました。でも、現実の恋とバーチャルな恋は違うもの♡大丈夫よ♡

●僕は今、大学4年生で、公務員を目指しているのですが、ゲームに夢中になって勉強が手に付きません。どうしたらいいでしょう？

（北海道／鎌田大介さん）

公務員になるのはやめて、ゲームデザイナーを目指したら（笑）？　なんちゃって。ゲームはストレス解消のためぐらいにしとかなくっちゃ。

●何か思い出に残っているゲームがあったら教えて下さい。それから、その思い出もちょっぴり聞かせて下さい。

（沖縄県／とーざ・ともこさん）

タイトーのチェイスHQっていう(!?)、レーシングゲーム知ってる。16才の時、彼氏とよくやったゲームです。

●この間、好きな女の子に告白したら、ふられてしまいました。それから自分に自信が持てません。チバレイはどんな男の子が好きですか？

（東京都／関谷正寿さん）

告白する勇気さえない甘っちょろい男が多い、この時代に告白した君はエライ!!　もっと自分に自信を持って、まわりの女をどんどんくどけ!!　チバレイは「自分に自信を持っている男」が好きだぞ！

読者通信欄

ようこそ！パオパオカフェへ

パンチ！パンチ！

ネオジオフリークへの読者からのご意見や、ご要望を紹介するこのコーナー。
そろそろ涼しくなってきて、ネオジオするには、最適だ！ さあ、みんなどんどんハガキを送るのだぁ〜、パンチ！パンチ！

完全なものを望む『プロムナード』

ネオジオの家庭用ソフトを紹介する『プロムナード』は、いいと思うけど、リストからもれているタイトルがあります。
例えば「8マン」「あしたのジョー伝説」、それから「クイズ大捜査線」とか。
他にもまだあるでしょう。せっかく、一覧表にしてあるのに、なんか中途半端でもったいないです。
オフィシャル情報誌なのだから、次の号からはきちんと全部のタイトルを載せてください。お願いします。

●大木純夫さん（東京都）

編：かつて発売されていたネオジオコンシューマータイトルで、『プロムナード』のリストからはずしてあるのは、全部で6。ご指摘の3タイトルの他、「みなさんのおかげさまです〜大スゴロク大会」「バカ殿様　麻雀漫遊記」「クイズ迷探偵ネオ&ジオ」です。これらの6タイトルは、版権がからんでいるもので、現在は発売されておらず、SNKの発売リストからも削除されています。入手したいと思っている人は、中古ショップに！（片桐）

きょうしろうの字はどっちが正しいの？

あの〜、サムライスピリッツシリーズに出てくる千両さん。あの方は狂死郎さまなのでしょうか？ それとも狂四郎さまなのでしょうか？
ネオジオフリークの4号の『もう一度愛して♡』の「サムライスピリッツ」の方だと「狂四郎」で、「真サムライスピリッツ」の方だと「狂死郎」です。
漢字を変えたんでしょうか？ それともその理由が載っているところがあるのでしょうか？ あったら教えてください。

●PN／青鷺霞（愛知県）

編：申し訳ございませんでした。「サムライスピリッツ」も、「真サムライスピリッツ」も「千両狂死郎」が正しい表記です。今後一層注意しますので、お許しくださいませ。（浦川）

オールドゲーム攻略で掲載して欲しかった裏技

オールドゲーム攻略「龍虎の拳」特集、万歳!!
いやぁ、いいですね、オールドゲーム。しかも第一弾にいきなり「ビューポイント」と「龍虎」をもってくるあたり最高です。
特に「龍虎」はいい。私の知る限り、格闘ゲームにおいて、初めて気力ゲージを導入したのがこの作品でした。他にも、拡大・縮小機能、一発



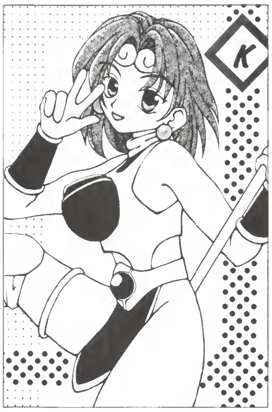
●PN／乙姫英秋（京都府）　2人とも人気はある方でしょう。京が凄過ぎ。でも俺は京に迫るいきおいで。



●PN／河合あかね（神奈川県）　女の子するというのは、どーゆー状態を指しているのでしょーか？



●PN／那葵かつゆき（兵庫県）　そうさ、僕が「フリークの紅丸使い」こと奥女中秀麿さ。彼のよさは分かる人にしか分からないのさ♡



●PN／奈紗（北海道）　ゴウカイザー、そろそろ出るらしいですよ。発売リストに日付があったような……。



●PN／暁・美龍（滋賀県）　かわいいといえば、ユリちゃん！ という人はたくさんいるでしょう。龍虎ーのデモに出てくる彼女が超いい!!



●PN／まじょりー木村（福岡県）　いったい誰が餓狼をク○ゲーといったのでしょうか？ それは的ハズレ君です。



●PN／草薙一登（滋賀県）　絶対出ないと決まったわけじゃないし……。続編を待ちましょう。そして祈りましょう。

逆転の超必殺技、修行による必殺技の修得、乱舞系の必殺技、脱衣（?）等々、数え上げればきりがありません。
ため系の必殺技を一切排除したのも、他に例を見ません。すべてが他とは一線を画しており、それゆえあまり一般的にはなりませんでしたが…。
ところでせっかく「龍虎」を特集するのなら、『離れて暫烈拳』や『その場で龍虎乱舞』等の裏技を載せてはどうでしょうか？
有名なものですが、一応やり方を書いておくと、離れた場所から遅い虎煌拳を出しておいて、相手にヒットする瞬間に暫烈拳や龍虎乱舞のコマンドを入力すると、必殺技の命中判定が出てしまい、それぞれの技がその場で発動してしまうというものです。一見の価値はありますよ。
●松本学さん（京都府）

編：確かにありますね。もれてしまって申し訳ないです。とりあえず、スペースの関係で入らなかったということで許してもらうことにして、この松本さんのハガキを参考に、みなさん、やってみましょう（ずるいけど…）。ところで松本さんの職業はプロゲーマーとか。いったいどんなお仕事の内容か気になります。またおハガキくださいね。
（奥女中秀麿）



●PN／みどりっ子（愛知県）　K・O・F'95をまだやってない人はこの雑誌の読者にはいないと思いますが（笑）。

声優さんの活動をもっと詳しく紹介して

2号からはじまった「ネオジオ声優名鑑」で⑤の声優歴のところで、ラジオ出演、CM、etc…で活躍中とあるのですが、どのラジオやCMで活躍中なのかを教えていただきたいのです。色々調べたのですが、分からなかったんです。ラジオやCMとかでネオジオの声優さんを見たい、聞きたい！
あとファンレターとか送る際にはどうしたらいいのでしょうか？
要望は、このことと、あと次号予告でなんのポスターかを教えてくれたらなぁー、なんて思ってます。
●PN／里留夢（埼玉県）

編：ネオジオ声優名鑑ということで、データの⑤は略歴程度にとどめていますのでご了承ください。またファンレターは、声優さんに限りますが、ネオジオフリーク編集部宛てに、「○○さんファンレター」係

メーカーへの要望

SNK殿へ
K・O・F'95でクレーンゲームなどのぬいぐるみが出るそうですが、何体くらい出るのですか？ あとその中にユリのぬいぐるみはありますか？ もしないようならば、ユリのも出してください。
●PN／桧森一成（東京都）

K・O・F'95のぬいぐるみは、7体です。残念ながら龍虎や餓狼のキャラは含まれておらず、ユリもやはり含まれていません。また今のところユリのぬいぐるみを新たに出す予定はありません。
（SNK広報）

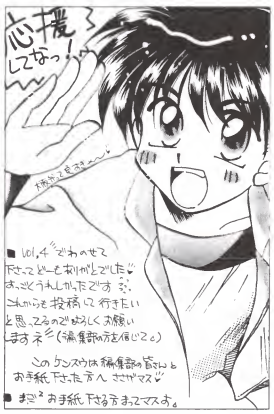
ADK様、昔のような忍んでない忍者ゲームを作って欲しいでござる。ムリでも何かしらのゲームに忍者を…。
●PN／ADK忍者の会（千葉県）

やはりADKといえば忍者ですか。とりあえず「ADKワールド」の忍者列伝や、カードバトルで服部半蔵VSレイア・ドラゴン等の闘いを楽しんでください。
（ADK広報）

ADKさんにお願い。痛快GANGAN行進曲の続編を出す予定はありませんか？ もしなければ出してください。
●PN／GANGAN（福島県）

ADK様、縦スクロール版アクションゲーム「ニンジャコマンドー2」を希望するっす!!
●PN／サカザキ・ヘルサーファーイカスウリ（岡山県）

GANGANの続編を望む声は、アンケートやお手紙でもけっこういただいております。現在のところ予定はありませんが、続編を望む声がもっと集まれば当然検討させていただきます。ニンジャコマンドーの続編についても同様です。
（ADK広報）



●PN／陸月らん（和歌山県）　信じられても、困りますよん（笑）。ところで何を信じるの？ ねぇ。何？



●PN／景徳鎮（埼玉県）　ストレートで気持ちのいいコメントに座布団2枚…って。



●PN／兼修羅（愛知県）　天外魔境真伝をやるためにNEO・GEO CD買ったというのはすごい。なんとなく。



●PN／岡原あつき（大阪府）　発刊号からフリーク持ってるのですか？ 前号でBNの紹介したら、1〜3号はもう在庫がなくなりました。ひー。


●PN／孫明・S（埼玉県）　相変わらず重厚ですね。京パパがいいッス！


●PN／勇神新名（宮城県）　怒チームってけっこう強いと思う。でもため技がいやだなぁ（笑）。

として送ってもらえば、ご本人に転送します。それからポスターの件ですが、ちょっと前の号では教えられません。その時点ではまだ表紙やポスターのイラストは、下書きすらできていない場合がほとんどだからです。混乱を防ぐため、確実なもの以外は発表しないことにしています。真説サムライスピリッツ武士道烈伝のような失敗もありますから…。（勝俣）

発刊号〜4号の投稿イラストデータ

発刊号〜4号までの投稿イラストデータができたので送ります！

〈イラスト掲載回数〉

●4回＝妙島浩文さんとJIMMYさんの2名。
●3回＝東如月さん、桔梗屋弥生さん、孫明・Sさん、景徳鎮さん、森村そよぎさん、夢々さん、唯鷹雄さんの7名。
●2回＝暁・美龍さん他20名。
●1回＝青名さん他72名。

妙島さんは、なんと全号掲載という記録があります。まだ載ってない人は妙島さん、JIMMYさんを目指して頑張ろう！（実は俺もその一人。トホホ）。

〈投稿イラスト格ゲーキャラ登場回数〉

●21回＝不知火舞（やっぱり舞ちゃんの魅力はすごい）。
●19回＝テリー（SNK元祖ヒーローの人徳か？）。
●16回＝京（人気キャラだがイラストでは今ひとつ）。
●12回＝アテナ、ナコルル（この2人もなかなか頑張ってます）。
●10回＝アンディ、ガル（ゲーム内では強くて…）。
●9回＝ユリ、ルーミ（ユリはともかく、ルーミはなかなかの人気だ）。
●7回＝ジョー（嵐を呼ぶ男も嵐を呼べなかった？）
●6回＝秦崇秀、マリー（兄ちゃんを差し置いて大奮闘、マリーもいい！）
●5回＝キング、拳崇、チャ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜



●PN／ヨーグルト智実（東京都）
本当に今は'95のイラストが多い。特にいおりん、京、ベニーのトリオがぁ。


●PN／唯鷹雄（福島県）　2枚組の大作。ナコのコスプレ写真はすぐ送ること♡　そのうちは不可です（笑）。





●PN／にょし泰生（山梨県）　やはり麻雀ゲームはムリですよね。泳げない人がサーフィンやるみたいなものか。

●PN／みやうち晶尚（大阪府）　シブいところをついてきましたね。確かに隠れた名作ってやつですね。



●PN／石垣京太（埼玉県）　エディットコミックキャンペーンには応募しましたか？　締切りは9月10日消印有効！

クセになる4コマ

盛り上がる男



●PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

確かに、いおりんに恨まれたら怖いような気がする。普通の人なら、こんなことされるかもしれない…と、ある程度は予想がつくが。彼の場合は…。きゃー!!

兄弟の肖像



●PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

そういやぁ、テリーって、アンディにはけっこう冷たかったような気がしますね〜。昔某雑誌に『あんたって言うな、僕だよ、兄ちゃん』というアンディの悲痛な叫びが載っていました…。

今月のコスプレ

草薙京

PN／佐々木京（東京都）

●京様のごきげんによりバンダナはなしとか。けっこう顔が大きい人ですね。手足も変わってて、ちょっと人間離れしてる。



ム、覇王丸、紅丸、八神庵、柳生十兵衛、山崎竜二、リョウ（ここでの注目株は八神庵。なんと5回全部4号 なのだ。当たり前か）。
●4回＝ギース（烈風オヤジは人気がない）。
●3回＝幻十郎、シャル、秦崇雷、WH半蔵（兄ちゃん…哀愁）。
●2回＝キム、ジミー・リー、シャイア、綱手、パピィ、ビリー・カーン、風魔小太郎、ホンフゥ、双角、八雲、良子（キムがすくねえッ！ みんなもっとキムを描こう！）
●1回＝カブキ、京介、クラーク、ジャンヌ、大門、右京、チャン、チョイ、パクパク、サムスピ半蔵、ビリー・リー、フランコ、ボブ、ボールボーイ、マッドマン、ミヅキ、ヤコプ、山田十兵衛、ロバート、呂布、ロルフ、（ファンの人はもっと描こう！）

〈その他データ〉
●全イラスト数＝148枚（カラー46枚、モノクロ102枚）。
●全♡マーク＝84個。最多♡マークイラストは、発刊号・若林りりすさんの10個。
●発刊おめでとうイラスト＝30枚（カラー2枚、モノクロ28枚）。
●最多キャラ登場イラスト＝13人＋1匹の発刊号・不良少年さん。
※1回1Pで、ハガキに載っているすべてのキャラが対象。全データ対戦格ゲーに限る。同じハガキに同じキャラが出ている場合、1枚1Pで計算する。

以上、毎月1回出すので、楽しみにしてください。あと、このネタは真似しないように！

●木村光志さん（広島県）

編：よく調べましたね。ご苦労さまです。ただし内容については、木村さんのおたよりをそのまま掲載してます（編集部では調べてません）。それから格ゲーだけでなく、すべてのキャラを対象にすればもっとよかったかもしれませんね。（稲葉）



●PN／パオパオカフェ従業員（宮城県） この2人の表情、編集部でも人気になりました。どちらもらしくって!!



●PN／くれあ蘭須（愛知県） サムスピRPGかー。サムスピRPGねー。うーん…。



●PN／藤悦巳（千葉県） 彼の復活をよろこぶ人もけっこういたりする。でも僕はあまり好きでは…。聞いてないよね（笑）。


●PN／ジョリ山リンダ（奈良県） 遠山のアンさんってか。こーゆうヤツもOKだす。


●PN／MIRSA宗（奈良県） 手間がかかってますね、このイラスト。のどかな雰囲気がK・O・Fとは思えなくて、それがかえっていい味に。

Q&A

この前K・O・F'94の対戦をしている時にリョウを使っていたら、ナ、ナ、ナント空中で飛燕疾風脚がでたんだぞー!!（本当の本当です）でも、出し方がまったくわからない。つまりもう1度出したくても出せないのです。SNKの方に聞いても「それは不可能です」といわれてしまいました（世紀の大発見なのにトホホ…）。こうなったら、お願いできるのははネオジオフリークの方々だけです。どーか、どーか出し方を教えてください。分からなければ、調べて、調べて、調べまくって欲しいのです（僕も必死で探しています）。よろしくお願いします。

●PN／草薙ジョー（大阪府）

ここまで頼られたら、放ってはおけぬ。と、張り切って調べてみたものの、何度プレイしても、ちっとも出ないんですよ（トホホ…）。もしかしたら、秘密の出し方があるのかもしれませんが、編集部のみんなで話し合ったところ、何らかの関係で偶然起こったのではないか？ という結論になりました（すみません…私の力＆気合い不足です）。

（山崎）

質問があります。新しいゲームの開発スタッフの方に、次はぜひこんなふうにして欲しい！ とか、感謝のお便りなどは、どこに出したらよいのでしょうか？ スタッフロール時のお名前でよろしいのでしょうか？ よろしくお願いしますっ。乙女のささやかな疑問なのです。

●PN／JONY大倉（大阪府）

各メーカーの開発スタッフの方々のファンレターや感謝のお便りなどは、ネオジオフリークまでお送りください。編集部が責任をもってお届けします。

必ずどのメーカーのどのゲームの開発スタッフに対する手紙かを明記してください。お手紙お待ちしております。

（山崎）

読者の移植希望ソフト

①	サイコソルジャー（アクション）	SNK	51P
②	天外魔境Ⅱ（RPG）	ハドソン	48P
③	へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	45P
④	ソニックウィングス（シューティング）	ビデオシステム	33P
⑤	怒（アクション）	SNK	31P
⑥	天外魔境 風雲カブキ伝（RPG）	ハドソン	30P
⑦	クイズ迷探偵ネオ＆ジオ＊（クイズ）	SNK	15P
⑧	闘神伝（格闘アクション）	タカラ	12P
⑨	ラビオレプス（シューティング）	ビデオシステム	7P
⑩	上海（パズル）	サンソフト	5P

※＊印はCDのみの移植希望

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの楽しい遊び方やその在り方などをみんなで考えるこのコーナー。

図らずも、童心に返った無邪気なものと、ひたすら真面目なものが混在するという稀有なコーナーへと勝手に進化を遂げてしまいました。

とにかく、合い言葉は『頭は柔らかく、姿勢きちんと』。みんなで遊びましょ♡



●PN／アレキ（東京都）　このユリはすべてのユリファンに捧げてくれるそうです。飛燕鳳凰脚さん、部長アキヤマさん見てますか？

アーケードでのボスキャラ使用について

3号の本屋の店員さんの意見に賛成です。やはりゲーセンでボスを使うと、対戦というひとつの土俵が壊れる。

ゲームをクリアするために強い敵キャラは必要でしょうが、そのケタはずれの能力を持ったキャラが対戦の場に乱入できるということ自体が、好ましからざる演出だと僕は思うのです。

メーカー側もそのへんのところをきちん配慮して、ゲームを作って欲しいと思います。ただ家庭用ならば問題はまったくないでしょう。家庭用とゲーセンの差別化にもなるし、そちらの方は大歓迎です。

それから、ボスを使おうが使うまいが、なるべくマナーは守りたいと思います。

●PN／元町のポチ（神奈川県）

編：同様のご意見が多数ありました。

マナーの問題は置いとくとしても、ボスキャラがゲーセンで使えるというのは、やはり問題になるかも。

例えばK・O・F'95で、チョイ・ボンゲかなにかでプレイしているところへ、いきなりルガールや京パパが乱入してきたら…、完璧終わってます。



●PN／道風（兵庫県）　一瞬、いおりんかと…。でもジュリと俺って名前が似てるよね。似てねーか。



●PN／しゅーや（大阪府）　キテます、キテます。イッちゃってます。目がうひーですね。



●PN／N．Y（広島県）　かなり濃いチョイのファンとお見受けしました。ところで「主人行」とは「主人公」のことでっか？

クセになる4コマ

ボロっちぃ、リョウ

ロバートくんは、おかねもちぃ～♪　それにひきかえ、リョウったら～♪　いつもボロきた、びんぼーに～ん♪　ちゃんちゃか、ぺぺん、ぷー、うー♪



●PN／勇神新名（宮城県）

冗談っち…

だじゃれくらいで、覇王翔吼拳くらってたら、ネオジオフリーク編集部なんて、毎日全員死亡です。だじゃれは健康にいいって。まじ。いや、本当にまじッス!!



●PN／勇神新名（宮城県）

チャムチャム

タムタムって、やっぱけっこういい兄貴してる。テリーよっかずっと優しいし。でもその優しさがアダになり、サムライシリーズから、永遠に消え去ったのでした…。



●PN／開崎義明（茨城県）

アテナ

男は顔で笑って、心で泣くもんだぜぃ。セーラー服着たくらいで泣くなケンスウ。けっこう似合ってる気がするぜぃ。ひゅ～!!　でもアテナって始末に負えない娘かも…。



●PN／開崎義明（茨城県）

まあ、ボスキャラだけでなく、'95にはもっと強い通常キャラもいるようですが…。
いずれにせよ、メーカーさんにはそのへんのバランスを考えてゲームを作って欲しいと思います。　（イレーヌ）

ボスキャラ使用には反対でも攻めの非難は…

3号の本屋の店員さんの意見について一言。アーケード版にディオのような強すぎるキャラを使用させることには私も反対です。しかし文章の内容にちょっと疑問があります。

画面の端に追い詰めたり、連続技を使用したり、究極奥義を使うことが汚いというのは、どういうことでしょうか？ いずれも対戦では普通どころか、正統派ともいえる闘い方です。

本屋の店員さんは、あまりゲームをやりこんでないようですが、バリバリ攻めていやになるということは、じっと待って的確に反撃するような闘い方がよいということでしょうか？

私はそれこそ対戦を対戦でなくす「待ち」戦法だと思います。初心者が安全を求めて待ちに走るのは仕方ないと思いますが、それを肯定するために、「攻め」を非難するのはどうも納得いきません。

●PN／バカルんパンチ（大阪府）

編：多少極端かもしれませんが、バカルんパンチさんの意見にも一理あると思います。ただ、本屋の店員さんは待ちを肯定するとか、そこまではいってなかったはずです。また現実問題として、彼女のようにあまりやり込んでいない女性のゲーマーさんの場合、どうしてもディオのように強いキャラで一方的にやられたりしたら、釈然としない気持ちになるでしょう。

いずれにせよ、技術的に高いところにある人は、相手のレベルに応じた闘い方もできるはずですから、ぜひマナーと思いやりをもって対戦したいものですね。蛇足ですが、僕の知ってる上級者と思われるゲーマーに、アーケード対戦でディオを使う人はひとりもいません。（奥女中秀麿）

家庭用先行発売は不平等

3号に載っていた東京都のH・Mさんのコンシューマー先行発売の意見に一言。

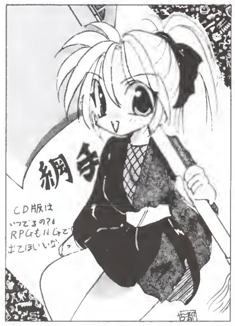
もしNEO・GEO本体を持っていなかったら、その人はどうするんですか？ 持っている人はそりゃいつでも練習できますからいいですけど、持ってない人（私だって欲しいんだけどね）は、ゲーセンに出るまで待たなければなりません。

その間、持っている人は練習して腕を上げ、ゲーセンに入ってくる頃には、私みたいなヤツはこてんぱんにやられる…。だからやっぱり家庭用よりゲーセンに先に入れる方がいいと思う。

そうすると持っている人でも、持ってない人でもできるし…。平等にうまくなる…！と、私は思いますが…？

●PN／笠原亜古夜（福岡県）

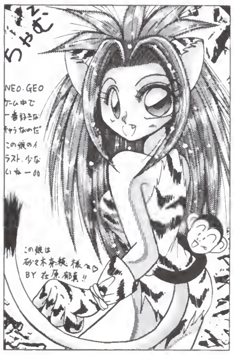
編：やはり現状のアーケード先行でよしとする意見が他にもいくつかありました。愛知県のビートさんからは、家庭用先行発売はむりとしたうえで、体験版を家庭用として先行発売したらいいという意見をいただきました。とにかくアーケードの対戦を盛り上げるためのご意見をお待ちしております。　（山崎）



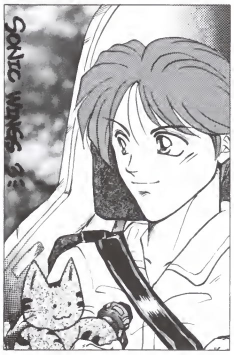
●PN／古都吹亜室（神奈川県）　ハドソンさんにRPGのリクエストをしよう！



●PN／百武らん（東京都）
俺で堕ちていく人は多いでしょうね。投稿するのに年齢なんて関係ないと思います。24歳なんて、わかい、わかい。（はっ、しまった！）。



●PN／在原郁真（兵庫県）　そーいえばチャムチャム少ないかも。サムライ続編（格ゲーの方）早く出ないかな…。



●PN／大沢みなみ（神奈川県）　戦闘機に乗ったことがない大沢さんのイラストでした（笑）。



●PN／撥鬢ぱちくり（茨城県）　シュラとドラゴンのカップリングとはめずらしい!! これにジョーを加えて半裸トリオ、なんちて。

キャラ♡レター

呂布、おまえは強りしカッコイイぜ!!

呂布、ゲーセンで初めておまえを見た時、こう思ったぜ。カッコイイってな。武器もイイし、ルックスだってよかった。おまえほどカッコイイやつはそうないぜ。WHPで、おまえを使ったら一回でクリアした。カッコよくて、強いときたら言うことなしだ。

だがネオジオフリーク2号を買って読んだら、すげーショックだった。106Pの4コマだ。呂布、おまえってあんなやつだったのか？ そりゃ少し見るくらいはいいが、鼻血まで出すことねーじゃねーか。でも、やっぱり、おまえはカッコイイぜ。

●PN／呂布ファン（大阪府）

違うと書いてありますが、ひょっとして、○モの方…？ でも、この方って、12歳なんですね～。うふ、かわいい♡ なんちて♡　（稲葉）

ボブ・ウィルソン様もうゲームの中だけでは…

ボブ・ウィルソン様、貴方のすべてを愛してます。あの声、体…すべてが私をどろどろに酔わせてくれます。あの声で…甘い声でささやかれ…、そしてあの胸の中で抱かれることがあるのならば…。そんなことを私は考えております。

何よりも私が貴方に引きつけられたのは、貴方が闘っている姿。それは「カッコイイ」というより「pretty!」と叫んでしまいたいほどです。あの茶色で無邪気な瞳、小麦色の肌。それとよく合う緑＆白の服…。一度でいいから本当の貴方に会いたい。すべてを見たい。ゲームの中の貴方だけでは物足りない…。

あふれるほどの貴方の気持ちで胸はいっぱいです。もうダメです。貴方のことを考えるだけで、私の心は震え上がってしまいます。

私の今の願いは、貴方の全裸を見たい。どうかこの思い…貴方に伝わってください。

●PN／リチャード・M（大阪府）

うーん、かなり大胆!! 確かに分かるような気もしますが…。全○を見たいなんて!! ドキドキしちゃう…！（稲葉）

キング様に一目惚れでも、私は女…

キング様、私は貴方に一目惚れしてしまいました。あの凛々しいお姿を初めて見た瞬間、私は凍てつき、貴方の虜になってしまったのです。

でも、悲しいことに私は女なんです…。やっぱり、女はダメでしょうか？ 女はきらいですか？

でもでも、私は、貴方のことが愛しくて仕方ないのです。

●PN／ジャンの下女（埼玉県）

キング様とはお目が高い!! 実は私も密かにお熱なんです。あんな素敵なお姉様がいたら、男性よりずっといいに決まってるわ♡　（稲葉）

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の確信に迫るのがこのコーナー。みなさんのネオジオ魂むき出しのおたよりを、心よりお待ちしてます。

使いづらい技もついつい使ってしまう…

ネオジオの魅力…、それは「使えない技」の存在だ!! けど、使えないなら使わなけりゃいいとほっとけず、使ってしまう魅力ある技なのだ!! その代表は「レイジングストーム」だろうな。狙って当てたことないし…。

あと「シャイニングクリスタルビット」も結構きてるね…。半年間使い方が分からんかった。今はダッシュで密着してから出すという手があるが、とにかく、先読み対空技ってやつは、使いづらいねぇ～。コマンド長いし…。

あと超裂破弾とか、龍虎のサイレント投げとかもね。

●PN／対空ガードオンリー（東京都）

編：確かに、使い道に困る技は多いですね～。パグナ・デオスやスクリューアッパーなんかがその最たる物でしょうか。でも、特性を熟知して研究すれば使える技に変貌することもありますよ。例えば、餓狼3のスクリューアッパーは、相手の飛び道具と相殺すると硬直時間が極端に短くなるので、すぐにスラッシュキックを出せばまだ硬直している相手にヒットさせることができるのです！ シャイニング～の場合のように、あきらめずに使い道を考えてみるのも楽しいものですよ。

（DSP－たろりん）

弟よ、すまなかったがんばってTVもね!!

弟へ——

お前が某次世代ゲーム機を蹴ってまで、ネオジオCDと餓狼伝説3を買ったおかげで、姉ちゃん愛しの秦兄弟の姿を家で拝むことができたよ。

あの時は「なんで○ガサ○ーン買わんかったんじゃ、コラァッ!～以下下品なため省略」なんていってすまなかった。そして、ありがとう！

今度は29インチのTVだ！ がんばれよ、慎吾!!

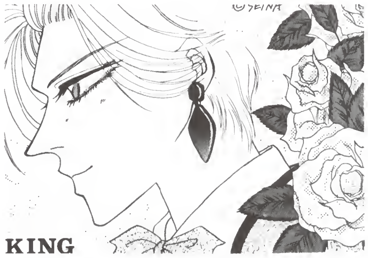
●PN／春草香（大阪府）

編：気の毒な弟さんですね。同情してしまいます。だって春草香さんって僕の姉さんにそっくりなんです。慎吾さん、体を壊さないように頑張ってください。それから春草香さん、たまには弟さんをいたわってあげてください。

（奥女中秀麿）

ファイナルロマンス2期待の意見に同感!!

ネオジオフリーク4号のこのコーナーに出ていた爆裂栄作ゥ～、きみは最高だぜ～！ うお～同感、同感んん!!



●PN／青名（北海道） 大人の魅力ってやつですか…。はぁ、ためいきが…。



●PN／沢田かおる（神奈川県） 崇秀くんの切り絵です。どーやって作るのか教えてほしひ。誰か教えて。



●上道敦史さん（長崎県） あんた、まじめにやんなさいよ！ 紅丸ファンに怒られるから。続きを待ってるぞ!!



●PN／水沢潮（佐賀県） K・O・F'94と'95のチャン、クラークは島よしのりさん。龍虎の拳2と'95の如月影二もそうだと思いますが、調べましょう。



●PN／OZI（新潟県） 動きがあっていいですね、このイラスト。新潟って雨が多いのかな？



●PN／安藤裕真（千葉県）
キャラクター以外のイラストは初めてかも。お姉さん、しっかり！

クセになる4コマ

それはちょっと



『それは、ちょっと』じゃなくて、『それは、すっごく』いやなんですけど。それからどうでもいいけど、青畑じゃむさん。あなたのPNって、イっちゃってますね～

●PN／青畑じゃむ（富山県）

必ず最後に愛は勝つ

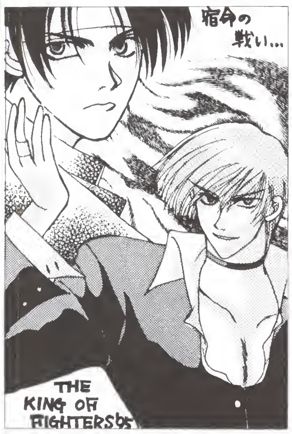


「うわー、舞！ あれは技なんだ～!!」「問答無用よ！」「ひー、死ぬ～!!」「死になさい！」「本当に死んでいいのか～!!」「いや！ そんな、だめよ、アンディ♡」…。一コマ目に戻る。

●PN／青畑じゃむ（富山県）

やったぜ、ファイナルロマンス2移植！　ビデオシステムさん最高!!　ビスコさん!!　ビデオシステムさんに続いて『変…』あっまちがえた、『恋こいしましょ』を移植しちまえ〜！　サミー工業さん!!　83ページのコメントでそこまでいってんのなら、『麻雀ハイパーリアクション』を移植してください!!
　ハァ、ハァ、ハァ…、ちなみにぼくも16歳♡　ウヒヒ。
●PN／ミステリアス（千葉県）

編：『アイドル麻雀ファイナルロマンス2』に期待する声は多いですね。でもみんな18歳未満というのは、どういうことでしょうか（笑）。（片桐）



●PN／西尾樹（熊本県）　実は京より庵のファンですね。そうなんですね。やっぱり…。意味不明。



〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜
●PN／桜桃梅李（神奈川県）
リクエストのムサファーをいただきましてありがとうございます。
（伊丹）

投稿規定

キャラ人気投票第2弾！

●ネオジオキャラ男女人気ナンバーワンを決める読者投票受付中。好きなキャラを男女3人ずつ選んで、順位をつけてください。コメントやイラストの採用分には粗品を進呈。締切りは12月5日。

定例コーナーの募集！

●パンチ！パンチ！、今月のオーバースウェー攻撃、ネオジオ解体新書などテーマ別で。
●メーカーへの要望：意見や質問も受けつけます。
●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。
●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。
●イラスト：モノクロとカラーがあるのでよろしく。
●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。
●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。
●今月のコスプレ：コスプレ写真を待ってます。
●移植希望ソフト：NEO・GEO、NEO・GEOCDへの移植希望ソフトを募集します。毎号新しいリクエストを追加し、累計を発表します。
●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。
●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。
●ネオジオソフト人気投票：締切りはありません。読者のみなさんからの投票の累計を毎号掲載します。詳細は88P。
●コンシューマーハイスコア：詳細は89P。
●ウラ技&得意技：ジャンルは問わず得意な技を募集します。
●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作を一つ書いてください。
　いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2-13-2-201　㈱芸文社分室　ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

ネオジオ特選 同人誌コーナー

辻斬天国



●サムライスピリッツ、餓狼伝説、K・O・F'94中心のギャグ本。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替+240円切手／〒471愛知県豊田市丸山町10-7第3丸山女子寮2-101号　山口奈々（発行：TWILL）

百式



●K・O・F'94のキャラクター勢揃いのオールスターギャグ本。／B5／オフ／32P／300円無記名小為替+190円切手／〒121東京都足立区東伊興2-4-3メゾン山101　掛川様方　相川かずま（発行：B-ANIMAL）

鬼來迎



●幻十郎の小説アンソロジー本。／A5／オフ／92P／500円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒561大阪府豊中市曽根南町2-17-6-202AQUA　VITAE宛て（発行：AQUA VITAE+QuarterHouse）

MY LIFE



●K・O・F'94ブラジルチーム中心のギャグ&シリアス本。／A5／オフ／44P／400円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒706-01岡山県玉野市迫間2496-3　柚山和美（発行：G。R。P）

神風



●K・O・F'94の4コマ中心のギャグ本。日本チームに強い思い入れが（特に京&紅丸に）感じられます。／B5／コピー／32P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒367埼玉県本庄市柏1-11-12小貝千絵

教育してやる'94


●キム&クラウザー中心のギャグ本。クラウザーとキムに対する歪んだ愛情が滲み出ている。／A5／オフ／76P／500円無記名小為替+240円切手／〒016秋田県能代市西通町7-19　小杉山ゆきよ（発行：ぬるキム血）

文通&募集コーナー

●SNK中心ゲームサークル「森羅万象」では、第1期会員様を募集中。会員同志の交流を深める企画も検討中。問い合わせは80円切手同封で。〒410-03静岡県沼津市原1493-1 原団地D13棟306号 亀井明美

●KOF'94&'95中心サークル「Fire」では、会員サンを常時募集中。興味ある方は80円切手同封で。〒515三重県松阪市川井町595-5 沼田英里子

●回覧ノートしようよ! ゲームの好きな方大募集。ノートをメンバー間で郵送し合うのだ。一緒に楽しく話しましょ。詳しくは80円切手同封で。〒710-01岡山県倉敷市藤戸町天城472-7 大熊方「ぐるぐるノート」

●KOF'94、'95にはまっちゃってて、特に京ちゃんが大好きという方、私と楽しく文通&イラスト交換しましょう。初回のみ80円切手同封。待ってるよ。16歳・♀。〒448愛知県刈谷市井ヶ谷町寺山下5-3 山口有香

●SNKのゲームに限らず、ゲームがちょー好きという方、お友達になってください。男女年齢不問。ゲーム以外のことでもお話しますので、お気軽にどうぞ。24歳・♂。〒024-01岩手県北上市二子町南田267-1 佐藤保

●同志求む。庵にホレてる人! ハマってる人! 命を捧げている人(私)! お友達になってください。あっ、銀紅好きな方も。初回のみ80円切手同封で。当方ゲーム歴5年。17歳★高3・メス。〒136東京都江東区東砂7-2-12信藤すみれ

●アンケート回答者様大募集! 全国のシャルロットファンのみな様! ぜひシャルメインのアンケートに答えてください(シャル以外の方もぜひ!!)。涙あり笑いありの(?)妙な質問もあります。〒131東京都墨田区東向島4-38-7 小林荘2F 堀部里美

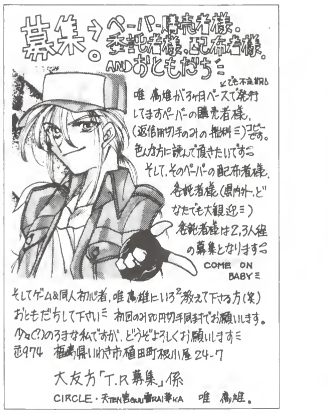
●KOF'95ファンで、イラスト交換してくれるお友達募集。男女年齢不問。初回のみ切手同封で。ペーパー配布もいたします。30部までなら送りつけ可。当方・中2 〒649-35和歌山県西牟婁郡串本町串本346-3 井上亮子

●KOF'94か'95や真サムが好きな人、文通しましょう。イラスト系は苦手なので、描き方を教えてくれる方か、同じく苦手な方。できれば女の人がいいなあと思ってます。当方高2・男。〒891-11鹿児島県日置郡郡山町東俣4255-1 札元雅一

●格闘ゲーム(WHシリーズ、KOF'94、真サムなど)が好きな方、文通&イラスト交換しませんか? 男女年齢不問。最初だけ80円切手同封で。イタズラはやめてください。ゲーセンで遊んでくれる人も募集してます。女・20歳。〒308茨城県下館市樋口1-300-155県営2-204 菅原由香里

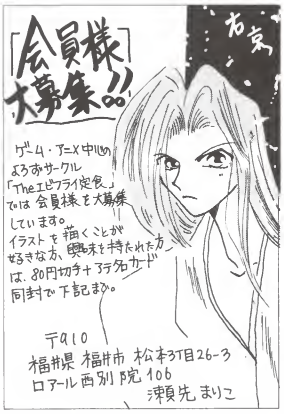
●ネオジオ系中心格ゲーよろずサークル「REPLAY」を新設。常時会員様を募集中ですので、少しでも興味を持たれた方は、80円切手を貼った返信用封筒または、80円切手と宛名シールを同封で。〒513三重県鈴鹿市住吉5-12-23 福島里江

●お友達ボ集! とにかくSNKの格ゲーが好きな方なら、男女年齢問いません(近くの方なら、一緒にゲーセン行ってくれる方希望)。一応H系もOKです(あと少し、演劇が好きな方ならGood!)。こんな私ですが、お友達になってもいいという方は80円切手同封で。当方18歳・♀。〒251神奈川県藤沢市鵠沼東2-3-909 井口真理子









売買&交換コーナー

●買い/ネオジオCDソフトを1枚2千~2千8百円で。タイトルリストに希望価格を記入し、80円切手同封のうえ送付。「アイドル麻雀ファイナルロマンス2」特に希望。〒849-22佐賀県杵島郡北方町大崎4388 峰拓也

●買い/スタジオG-1の大張正己先生が手がけられた餓狼伝説の同人誌を適価で。送料当方負担。〒527滋賀県八日市市建部日吉町638-4 坪田恭尚

●売り/未使用・新品同様のNEO・GEO CD本体を2万円で。送料そちらもち。一番初めにハガキが着いた方に。まずはWハガキで。〒350埼玉県川越市石田本郷6-10 山下裕香里

●買い/KOF'95アイテムBOXすべて。極力高価にて。希望価格を記入し、80円切手同封のうえ連絡乞う。〒235神奈川県横浜市磯子区杉田4-14-A-207 細谷真弓

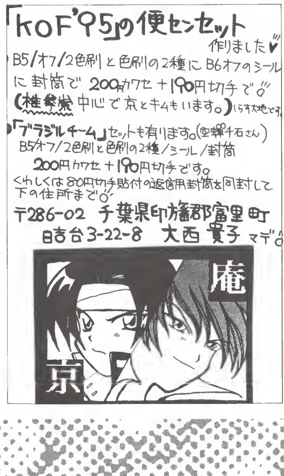
●売り/音楽CD(1千5百円のもの)「真サム」「KOF'94」「龍虎2」「餓狼SP」「WH2JET」+オールアバウト「真サム下巻」と「KOF'94」を全部セットで3千円にて。〒857-11長崎県佐世保市白岳町79-1 吉松幸一郎

●買い/学ランを1万5千円で。やぶれてないもの。まずは写真と、何年間使ったかを書いて送ってください。送料は当方負担。〒168東京都杉並区和泉3-13-10 永福サープラス 村田小夜香

●買い/ことぶきつかさ先生の同人誌(ジャンル不問)を適価+送料で。ジャンルと購入金額を記入して下記まで。切手不要。〒299-01千葉県市原市青葉台7-3-77 小林郁美

●買い/ネオジオ系のゲームキャラのテレカ。折れ、キズ不可。テレカに描かれたキャラの名前と希望価格を書いて連絡を。その他のテレカも同様に連絡乞う。〒365埼玉県鴻巣市宮地3-1-22 村田亮子

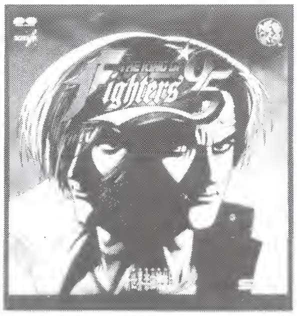
●交換/貴方の餓狼SP(CD)と、私の龍虎2、KOF'94、真サム、餓狼3、WHJET、クイズKOF、バーニングファイト(すべてCD)の中のどれかと。80円切手同封か、Wハガキで連絡を。〒495愛知県中島郡祖父江町外平36-4 松岡優



最新音楽CD&VTR

CD CD CD CD CD

13人の声優たちの声が1つのハーモニーをつむぐボーカルバージョン収録！



THE KING OF FIGHTERS'95 ~ARRANGE SOUND TRAK~
SNK　新世界楽曲雑技団
9月21日発売

SNK人気キャラクター総出演の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』が新世界楽曲雑技団によるプロデュースでフルアレンジされた！

長崎萌が歌う〝アテナ〟のボーカルアレンジ『MY LOVE〜元気を出して〜』、生駒治美、野中政宏をはじめとするゲームオリジナル声優陣13人が熱唱するボーカルバージョン『Song of Fighters'95』2曲を含む、全14曲のNEO・GEOCDサウンドトラックアルバム。

〈コメント〉

K・O・F'95の作曲陣、SNKサウンドチーム『新世界楽曲雑技団』がプロデュース・アレンジした作品がコレ！プレイヤーの方も現在国内外の最高と言われるアーティストが集まり演奏。そして今回、ボーカル入りの楽曲が2曲入っています！　もちろんアテナの歌も健在。オリジナルを聴いた人は分かると思いますが、いかにも歌が乗りそうな曲でしょ？　アテナの歌にはヴォイスも担当したニューフェイス長崎萌ちゃん！　アテナより若い17歳です。当初、ゲームのヴォイス入れや歌のボーカルでは、ものすごく緊張していた萌ちゃんですが、次第に緊張もほぐれ、歌入れ本番には、うまく収録できました。当初、「こんなに緊張してて、収録が長引くのではないか？」という心配もよそに、録りが楽々とうまくいってしまい、とんとん拍子で収録を終えてしまったのでディレクターも驚いていたようです。

もう1曲のボーカルバージョン、それは1つのアイディアから始まった…「これだけ声優さんが集まっているのだから〝ヴィアー・ザ・ワールド〟みたいのをやりたいですね…」それが『THE SONG OF FIGHTERS'95』だ。『K・O・F'95』+NEO・GEOキャラからの声優さんが総勢13名。圧巻である。こちらはもちろんすんなりと収録がすまなかったが、遅くまで収録がかかっても和やかな雰囲気は絶えなかったそうです。NEO・GEOCDのサウンドトラックスとしても（もちろん編集は若干違います）楽しめますが、〝SONG OF〜〟はこのアルバムのみの収録。全14曲のこのアルバム、是非聴いてね！　そうそう、前回の登場でお便りくれた皆さんありがとう！（サイトロンレーベル／宣伝　半澤勇一）

PC／サイトロンレーベル
CD：PCCB-00189
¥2500（税込）
初回特典：特製カセット・インデックス

〈収録曲〉

K・O・F'95（タイトル）／FUNKY ESAKA（日本ステージ）／嵐のサキソフォン（アメリカ工場ステージ）／慮（韓国ステージ）／CLUB-M（地中海ステージ）／Desert Reguiem（中近東ステージ）／リュウコとケン（アメリカ格闘技TEAM）／戦慄のドラ（中国ステージ）地を這うベース（イギリスステージ）／HALとベースとメロディーと（最終ボスステージ1）／ギターとオメガとルガールと（最終ボスステージ2）／MY LOVE〜元気を出して〜（アテナのうた）／SUNSET SKY part VI〜Liebe〜（STAFF ROLL）／Song of Fighters'95（ARRANGE SOUND TRAXのみ収録）

〈声の出演〉生駒治美／稲毛一弘／臼井雅基／大島槙奈／コング桑田／島よしのり／曽木亜古弥／野中政宏／西村寿一／橋本さとし／堀江かおり／前塚厚志／矢野栄路

VIDEO&LD VIDEO&LD

CM、ADK突撃取材などを盛り込んだTV番組風のつくりが斬新！



WORLD HEROS PERFECT
SNK ADK
ADK SOUND FACTORY
9月21日発売

ついに出ました！　お待ちかねの『ワールドヒーローズパーフェクト』ビデオ。今回は半蔵、風魔、ジャンヌ、リョウコ、マッドマン、ラスプーチン、ブラウン博士たちによるお笑いまっしぐらの爆笑コント盛りだくさん、NEO・GEOCD版も特別収録したゲームビデオ。

書き下ろし4コママンガ入り小冊子もついているぞ！

〈コメント〉

この作品はお笑いビデオです。と、いうのは冗談（半分本当かな？）で、いつものノリ（ゲーム攻略+ゲームオリジナル声優によるドラマ）を活かしつつ、なんとか新しい展開はできないかなーと試行錯誤の末、今回の作品が完成したわけです。ワールドヒーローズは、1、2、2JET、そして今回のパーフェクトと、実に4作にわたるシリーズというヒットゲームで、毎回演出面でのお笑いの要素が濃く（？）、ゲームビデオでもそのお笑いの面を活かすような作品作りをしてきました。そして今回は60分のテレビ番組風のゲームビデオということで皆さんに楽しんでいただこうと企画したのです。テレビ番組にCMはつきものですよね。というわけで作りました（笑）。ゲームの中で使用できるコマンドを駆使してキャラクターを動かし、ショートコントCMを作ってみました。内容は見てのお楽しみですが、今回は「NEO・GEOCD編」と「ARRANGE SOUND TRAX編」の2つを収録していますので、是非見て笑って下さい。ラスプーチンはいい味出てますよ。ADK突撃取材編では、猛暑の中、埼玉のADK本社にアポなし突撃取材（？）の撮影もしてきました。謎のADK社員とADKサウンドファクトリーのリーダーである山本氏も登場してますよ。そしてNEO・GEOCD版でしか見ることのできないシーンや4コママンガ「ラスプー！チコ」、プレイヤーとしてのゼウスの恐るべき連続技（笑）なども収録してます。まさに1本で2度楽しめるビデオですので、腹をかかえて（？）楽しんでくださいね。そして、次の新しい企画も楽しみにしていて下さいね。

（サイトロンレーベル／ディレクター　安藤冬樹）

VIDEO：PCVP-11716
¥4800（税込）
LD：PCLP-00566
¥4800（税込）
特典：書き下ろし4コママンガ入り小冊子（8P、LDは4P）

〈収録曲〉オープニング／服部半蔵／風魔小次郎／金龍／ジャンヌ＝ダルク／ジンギスカン／マッスルパワー／ブロッケン／ラスプーチン／CM-NEO・CD編／出雲良子／キャプテン・キッド／ジョニーマキシム／マッドマン／シュラ・ナム・カノム・トム／エリック・ザ・バイキング／ジャック・ザ・リッパー／呂布奉先／ADK突撃インタビュー／孫悟空／ブラウン博士のマル秘情報／ゼウス（NEO・GEOCD PLAY）／エンディング全集／おまけまんが　ラスプー！チコ（NEO・GEOCD）／ゲームスタッフロール／ビデオスタッフクレジット

〈声の出演〉千葉繁／中原茂／川添広美／神村麻里／風魔拳／桂一雅

未発売ソフト情報

新作ソフト期待度ベスト5

1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝（仮称）	32P
2	超人学園ゴウカイザー	8P
3	ADKワールド	6P
4	超神拳（仮称）	5P
5	QP	2P

読者の声

サムスピのRPGを早くやりたい！ 何でもいいから新しい情報はないのかぁ!!

●PN／トルネード（東京都）

編：私もヤスミン様に花束を贈ったり、肩をおもみしたり、パンを買いに走ったり努力してみたのですが、（嘘）残念ながら新しい情報がもらえないんですよ。（山崎）

僕は桜井智さんの大ファンなので、超人学園ゴウカイザーを、かりんちゃんを使って早くプレイしたいです。どうしましょう？

●PN／燃え太郎（愛知県）

編：どうしましょう？ といわれても困るんですが、MVSの発売日が9月25日に決まったので寝ないで（寝てください！）待ちましょう。（稲葉）

ADKワールドって何だぁ！ 気になる、気になるから情報をください。ネオジオフリーク様、お願いしま〜す。

●PN／ふるさと（秋田県）

編：そこまで頼まれたら嫌とはいえない。今号の先取りソフト情報で紹介しているので、（このページの下）読んでくださいね。（稲葉）

超神拳（仮称）にすごい期待しています。ゲームの内容やシステムも、まだ謎だらけなのに、タイトルにひかれてしまいました。

●PN／阿修羅男色（東京都）

編：やっぱり、ゲームのタイトルって大事ですよね。まだ、仮称の超神拳ですが、期待していいのではないでしょうか。（山崎）

今月の先取りソフト情報

QP

まず今月の1本目は、サクセスから発売予定のパズルゲーム「QP」だ！

このゲームは面クリア型のパズルゲーム。すごろくのようにステージを進むたびに、ミニゲームの選択支が増えてゆき、全部で20種類以上のパズルやアクションゲームが楽しめる。

登場するキャラクターもコミカルで見ているだけでも楽しそう。

ミニゲームはおなじみの神経衰弱や、まちがい探しなどで、初めてビデオゲームをする人もすぐに楽しめる。

友達が集まった時などにワイワイ遊べるネオジオ期待のソフトだ！

ADKワールド

続いては、ADKから発売予定の「ADKワールド」紹介しよう。

このゲームには全部で7つのメニューがあり、ゲームや、データバンクなどで構成されている。

今回はその中の1つ、ゲームシアター「19YY」を紹介しよう。

任務のためなら空を飛び、自爆も厭わぬスーパー軍人、ドイツ科学の結晶ブロッケンを操るシューティングゲーム。もちろん、おなじみのコマンド必殺技も使える。ロケットパンチを駆使して、夢と平和を守るブロッケンの活躍に期待しよう。

新作ソフト発売予定リスト （'95年8月25日現在）

◆NEO・GEO CD

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	9月29日	¥8,800（税別）
将棋の達人	58M	将棋	ADK	10月6日	¥7,800（税別）
ADKワールド	——	バラエティ	ADK	10月20日	¥6,800（税別）
パルスター	305M	シューティング	エイコム	10月発売予定	未定
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	11月発売予定	未定
メタルスラッグ	210M	シューティング	ナスカ	11月発売予定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	11月発売予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝（仮	未定	RPG	SNK	12月発売予定	未定
超鉄ブリキンガー	170M	シューティング	ザウルス	96年1月発売予定	未定
QP	未定	パズル	サクセス	96年1月発売予定	未定
NEO Mr.DO!	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
ゴール！ゴール！ゴール！（仮称）	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
パズルDEポン（仮称）	未定	パズル	ビスコ	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
天外魔鏡真伝	202M	格闘アクション	ハドソン	未定	未定
キング・オブ・ザ・モンスターズ	55M	格闘アクション	SNK	未定	未定
格闘バレー（仮称）	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
超神拳（仮称）	176M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
ワールドツアーゴルフ（仮称）	186M	スポーツ	ナスカ	未定	未定
NEOアクションゲーム（仮称）	80M	アクション	ハドソン	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG（仮称）	未定	RPG	ADK	未定	未定
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定

◆NEO・GEO（カートリッジ）

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	250M	格闘アクション	SNK	9月1日	¥29,800（税別）
パルスター	305M	シューティング	エイコム	9月29日	¥32,000（税別）
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	10月発売予定	未定
メタルスラッグ	210M	シューティング	ナスカ	10月発売予定	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	10月発売予定	未定
超鉄ブリキンガー	170M	シューティング	ザウルス	12月発売予定	未定
NEO Mr.DO!	50M	面クリアアクション	ビスコ	未定	未定
ゴール！ゴール！ゴール！（仮称）	126M	スポーツ	ビスコ	未定	未定
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	テクノスジャパン	未定	未定
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定

◆業務用MVS

タイトル	容量	ジャンル	メーカー名	発売日	価格
ソニックウィングス3	未定	シューティング	ビデオシステム	未定	未定
格闘バレー（仮称）	未定	スポーツ	ビデオシステム	未定	未定
パルスター	305M	シューティング	エイコム開発	8月28日	¥88,000（OP価格）
超人学園ゴウカイザー	186M	格闘アクション	SNK	9月25日	未定
ステークスウィナー	80M	アクション	ザウルス	未定	未定
超鉄ブリキンガー（仮称）	170M	シューティング	ザウルス	未定	未定
超神拳（仮称）	178M	格闘アクション	ザウルス	未定	未定
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	未定	格闘アクション	SNK	未定	未定

※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示します。　※上記の内容は予告なく変更されることがあります。ご了承下さい。

好きな授業(こと)はがんばれる

ゲームのホントのおもしろさはプレイすることより創ること!



そろそろキミも創る人になって、ハマっている人をおもしろがらせてみないか?

アニメ技術がゲーム制作に生きる

●新鮮なストーリー構成！今様のキャラクター！美しい画面をつくる背景画！自然な動きの動画描写！これらはアニメや漫画を教える学院だからこそできる技術！







4月生願書受付中

入学案内書は下記住所へ！

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩１分

'96年度生・願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人　日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

NEO·GEO FREAK

次号(10月9日発売)予告

ソニックウイングス3
徹底大攻略!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
ボスキャラ使用による徹底攻略!!

本格攻略突入!! パルスター

オールドゲーム攻略　餓狼伝説／ワールドヒーローズ

もう一度愛して♡　トップハンター／ジョイジョイキッド

GEIBUN MOOKS No. 146
NEO・GEO FREAK Vol. 5

1995年9月20日発行（毎月発売）
第1版第1刷・定価580円（本体563円）
発行人／中西吉永
編集人／勝俣篤
発行所／株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部／株式会社 芸文社 分室
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
TEL 03-5395-6314
FAX 03-5395-6315

印刷製本／三晃印刷株式会社

編集長／勝俣篤
副編集長／片桐誠
編集スタッフ／浦川正博 伊丹恭 山崎裕 稲葉祥子
広告営業部／砂山琢磨 印牧利昭 小林邦秋 内野与幸 葛西紀子 占部啓介 小林幹尚 梶敏也 織田倉啓 奥田雅弘 作花範男 中川真理子
デザイン／鳥貝なつみ 山田幸廣・山口勉（PRIMARY GRAPHICS） 根津修一 菅野誠一 早川知代子 北田晴美・平井勉（APO DESIGN）
攻略スタッフ／ジェイケイ DSP-たろりん T-DEN 奥女中秀麿 モリスケ 修羅騎士鷹 風のFLN ISHTAR DON-どる リトマス兄弟 G・ARM ウェッピン＝イレーヌ
SPECIAL THANKS／ヤスミン＆アッキー

現像所／サカタインクス株式会社

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超 編集後記

今月は鈴鹿サーキットへと激暑いなか…

●今月は鈴鹿サーキットへと激暑いなか取材に。照りつける太陽…、あっという間に日射病に。疲れた。話は変わるが、ネオジオコマンド辞典なるものが我社から発売されるらしい。なんだろ？（片桐）

●リナホとアツコがシャボン玉で遊んでいる。虹色の泡玉の無数なるきらめきは、屋根まで届くと、おはじきに変わってちりぢりに砕け、そこに1ぴきの猫が現れた。彼の名前は〝小助〟という。（浦川）

●へらぶなの悲しい生涯を思い浮かべると、ヘプっとくる。NBAカードの存在を18の時に知って以来、万年床で爆睡の日々が続く。ほんとは冬に○○の○○ルのコスプレをする予定。チャオ！（伊丹）

●今年は夏の祭典GIクライマックスを見にいけないので悲しい。浦和レッズが出だし好調、嬉しい。巨人がやばい、きびしい。編集部の2階の窓から、歪んだ地面にラウンディングボディプレス。（山崎）

●今、編集部に欲しいもの。コピー機、電話の回線、壊れないFAX、ビデオプリンター、空気清浄器、人並の休日、昼間のお仕事、馬鹿げたジョークの吸音設備、私の言いなりになる奴隷！（稲葉）

●今月も締切りギリギリに、滑り込みセーフ！ 身も心も（？）ボロっちくなった私は、ぷっつんした『地獄の夏』を大いに満喫…。まったく。祥子ちゃん、今度また飲みにいこうね♡（鳥貝）

●最近対戦格闘ゲームでCPU戦をやることが多いためか、対人戦で予想外の攻撃をされるとほとんど対応できなくなってしまった。下手君と呼ばれる日も近いかも？ 再修行が必要だ。（ジェイケイ）

●ビューポイント攻略はどうでしたか？ 今回はクリア優先で、簡単な全面クリア法を追及してみました。リクエストがあればハイスコア狙い攻略もやりたいなあ。応援してくれ～！（DSP-たろりん）

●初めて編集後記を書くことになったT—DENです。ヨロシクッす。'95でチームエディットを使わずにプレイしている人が少ない気がするが、やはりエディットしないと弱いのか～。（T-DEN）

●前号の編集後記で、紅丸の『裏回り強キック→立ち強パンチ→反動三段蹴り』の記述に、極端な表現があったことをお詫びします。正しくは、『パワーMAX状態で死亡寸前』です。（奥女中秀麿）

●どーも、初めて後記を書くモリスケです。いやぁ、ココに書くのって実は夢だったんですよね。幸せだ。'95はやっぱりラルフでしょ。爆弾パンチ最高っス。でも攻略は中国だったりする。（モリスケ）

●餓狼3の時と文章量は変わらないが、今回の'95では死んだ。量があっても1キャラを追求して書く方が俺には向いている!? さすがに3キャラは頭が爆発した。さぁ寝よっと！（修羅騎士鷹）

●'95の怒チームの攻略を担当したが、予想以上に手間取ってしまい疲れた！ この疲れを癒すには、愛の力が一番なので、女の子を募集中！ 僕の住所は…、あっ、もうスペースがない!!（風のFLN）

●'95の韓国チームの攻略を急遽担当。チョイに一言！ リーチは短いし、飛び道具はないし、攻撃力＆防御力は低いときてる。とりえといえば素早さくらい。たのむよ～、あんた!!（リトマス兄弟）

●餓狼伝説3以来の徹夜地獄を味わった編集部。攻略時間って、いくらあっても足りないもんですねぇ。ネオジオのコマンド本が出るそうで。別の編集部でやってますが、興味のある人はどうぞ!!（勝俣）

ビューポイント徹底攻略（後編）

激烈を極めるビューポイント後半 いよいよ、最終攻略!

攻略／DSP-たろりん

サミー工業／シューティング／72M／1992年11月20日発売
カセット版：25,000円
ＣＤ版：5,800円

前回好評だったビューポイント徹底攻略。今回は敵の攻撃も、いっそう過激な4面から6面を攻略していこう。



後半面の特徴

後半の面構成は前半とかなり違い、罠的要素が多く、ボスのみ登場のステージなどバラエティーに富んだ作りになっている。もちろん、難易度も格段に上がっているので、注意していこう。



敵も多けりゃ、弾も多いぞ

後半の敵キャラ

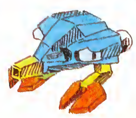
ここでは、４面から新たに登場するキャラクターたちを紹介していこう。前号で紹介したものは割愛した。



クレパ
6ステージ
●特徴
砲台、16方向に弾を出す



スコーン
6ステージ
●特徴
特定の場所を転がっている。破壊は不可能



ネジネジ
4,6ステージ
●特徴
ヨタヨタ歩きながら弾を出す、サーチミサイルを出すネジネジモドキもいる



ペンタゴ
6ステージ
●特徴
ノーマルショットだと壊れずに転がっていく（ボムを使用すると破壊可能）



クレーイ
6ステージ
●特徴
一定の条件を満たすと「スコーン」から変身する



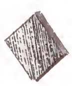
R－2
4,6ステージ
●特徴
カッターをつくり、自機にむかってとばす



バットラー
4ステージ
●特徴
弾を出し、自機に突っ込む



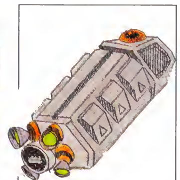
テラスター
6ステージ
●特徴
一定距離を進むと、２つに割れ電流で行く手を防ぐ破壊不能



ウカ
6ステージ
●特徴
床がはがれ突っ込んでくる



キムーラ
5ステージ
●特徴
溶岩流から出現し弾を出す。移動はしない



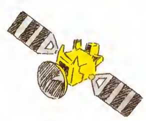
ゴンドーラ
4ステージ
●特徴
集団で出現、破壊不可能



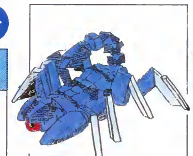
タワー
6ステージ
●特徴
十字方向に電撃を出す
破壊は不可能



スートン
6ステージ
●特徴
破壊するとさらに小さくなって飛んでくる



ひまわりZ号
6ステージ
●特徴
弾を無差別に吐きながら移動する



サドラ
4ステージ
●特徴
後方に下がりながら弾を吐く

ビューポイント

攻略・後編



ゲートから出てくる戦車ヨシダを破壊！



炎をよけつつ、敵を撃破せよ！

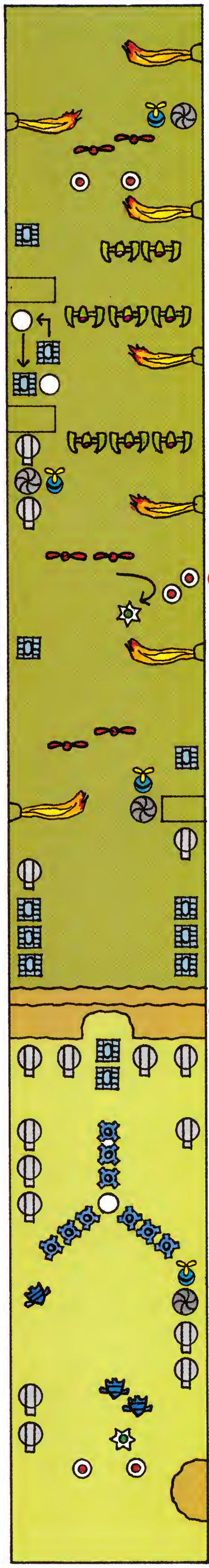
○前半

このステージは砲台と戦車の攻撃がとてもハードだ。すべて出現位置を覚えておき、素早く破壊していこう。

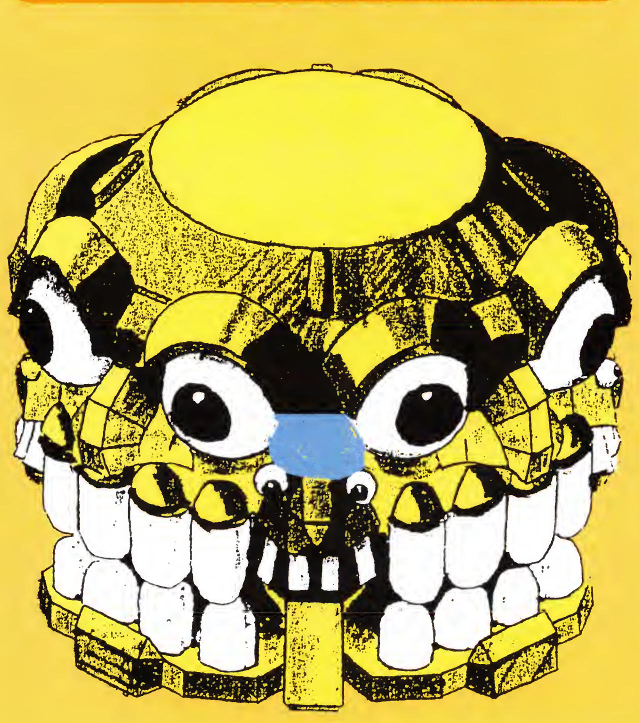
❶ハッチからはピプが次々と出現してくる。すぐに破壊しないと弾を出されてしまうので、ハッチの前で待ち構えておいて、出てくるそばから破壊していこう。スクロールアウトする直前までピプが出てくるので、最後の方はハッチのうえにオプションを重ねておくようにして対処しよう。

❷しばらく進むとゲートにたどりつく。ここには砲台と戦車が大量にある。まず、左に縦に3機並んでいる砲台を波動砲で一気に壊し、次にゲートから出てくる戦車×3に波動砲。その後壁際の砲台を右側から順に破壊していこう。ゲートを抜けた先にも右端と左端に戦車が3台ずついるので、波動砲で一掃しよう。

❸その後は火炎放射攻撃のエリアが続く。炎は吹き出すタイミングに気をつけていれば問題ないだろう。このエリアの後半ではR－2がたくさん出てくる。カッターを出される前に破壊することが理想。



BOSS　アイダホ



このボスは4つの形態（顔の数）がある。一つ一つの形態の戦いが長いのでかなりの長期戦になってしまう。

○第1形態

画面の中央で口を開けて、6～10WAYの弾を出してくる。これは、6→7→10→6→7→6WAYの順になっている。6WAY、10WAYは正面、7WAYは少し右か左に動いてよける。こうすれば常にボスの弱点の口を攻撃できる。

その後、口を閉じて壁で反射しながら画面下に迫ってくる。右か左の端付近でやり過ごして上にいけばよい。

○第2形態

口を開いた時に、口の中からスローロを数匹出してくる。まず波動砲をためておき、口が開いた瞬間に撃ち込む。その後ショットを連射して、出てくるスローロを撃ちつつボスにダメージを与えよう。

ボスの動き方は常に決まっている。口を開く場所は、まず正面（この時はスローロを出さない）、次に右、左の順。以下繰り返し。

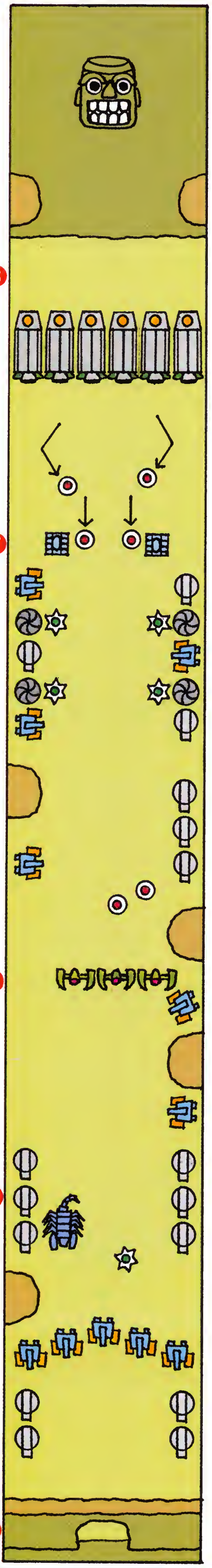
○第3形態

口の中からバットラーを数匹出す。このバットラーは、困ったことに4WAYと3WAYの弾を出すので、出てきたらすぐに破壊しないと危険。口を開けるところを待ち構えておき、口を開いたら少し待

○はアイテム出現場所

○後半

❹2つめのゲートを抜けると、ネジネジモドキが5台も出てきてミサイルを連射してくる。この5台をすべて破壊するのは無理なので、ショットを連射してミサイルを撃ち落とすことに専念しよう。ボンバーを使って敵を一掃してもよい。❺その後はサドラが出現。後ろにさがりながら下に3WAY弾を出してくる。非常に固いが、3WAY弾は画面の右のほうにいれば当たらないので、逃げ回ってもよい。ただ、こいつは破壊するとバリアのアイテムを出すので、バリアがない時は、ボンバーを使って破壊しにいってもよい（ボンバーを使わずに破壊するのはツライぞ）。❻サドラのエリアで、岩の後ろにネジネジ、グローソが設置されているところがある。ここはすぐに岩の後ろにまわり込んで破壊しにいかないと、サドラの弾とネジネジの弾にはさまれてしまう。❼サドラが逃げていったあとはハッチ、グローソ、ネジネジモドキの攻撃が待っている。画面の右端と左端に設置されているので非常に撃ちにくい。うまく左右に往復して波動砲で攻撃していこう。その際、ネジネジモドキのミサイルと、ハッチから出てくるハヤソウの体当たりには充分注意。オプションで敵の体当たりを防げることを活用し、最大パワーの波動砲でネジネジモドキを撃つように。❽ゴンドーラのよけ方は写真を参照してほしい。





サドラは、ボンバーを使って破壊



素早く岩の後ろに回り込め！



まずは、ゴンドーラの横を抜ける



その後、写真の位置に移動する



最後は、さがりながら敵と弾をかわす

ってから波動砲を撃ち込み、ボスにダメージを与えつつバットラーをすべて破壊。少し待つのは、口を開いてからバットラーが出るまでに多少時間があるからだ。

それでもバットラーには少し弾を撃たれてしまう。これは上手にすきまに入ってよけるしかない。4WAYか3WAYを撃ってくるので、覚えておこう。

動き方を説明する。まず右下、次に正面下。そこから左上、右上、左下と高速に動く。最後に左→右と動きながら画面中央で口を開くが、この時はバットラーを出さないのでダメージを与えるチャンス！



弱点の口を集中砲火

○第4形態

まず、ボスの周りに4枚の板が出現。この板は、初めはボスの周りをぐるぐると回っているのだが、しばらくすると下に迫ってきて、その後上へと去っていく。この板は破壊不可能。こちらのショットをさえぎってボスにダメージを与えにくくするし、迫ってきた時の体当たりも怖い。しかも、迫ってきた時に弾をばらまくのだ。

ボス本体からは、口を開いた時に4WAY→5WAY→6WAYと弾を撃つ。

まず、板が迫ってきていない時はボスの正面に位置して本体からの弾をよける。5WAYが来た時だけ少し横に動けばよい。波動砲は板によってさえぎられてしまうことが多いので、普段はショットを連打してダメージを与えていこう。ちなみに、板が出現する時は点滅しているが、この時はまだ当たり判定がないのでボスが口を開けていればダメージを与えられる。波動砲をぶち込め！



敵弾と、板に気をつけて攻撃しよう

板が回転をやめると、下に迫ってくる合図。まずは、2枚が左右から自機をはさみ込むように移動してくるので、これを上（右上、という方が正しいか？）に動いてよける。次に右下に移動し、板が弾をばらまきはじめたら左に動いていって弾をよけながら画面中央に戻ろう。この時、ボス本体が出す弾には充分気をつけること。

第4形態はどうしても戦いが長引いてしまうが、板が下に迫ってきた時に上手に波動砲を当てていけば比較的早く決着をつけることができる。



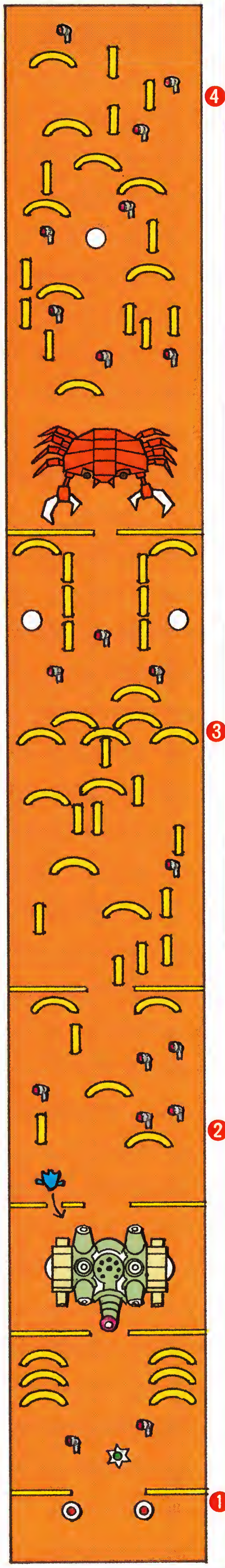
この辺で上に移動して攻撃をさせる



右下から左へと移動し、敵の弾をよける

 ○はアイテム出現場所

ボスラッシュのステージ。それぞれのボスまでを一つのエリアとして解説する。



1面ボスのエリア

❶スローロ、ハヤソウ、キムーラが少し出現して終わる。最後に左右に火柱が出現するが、画面中央にいれば全然OK。

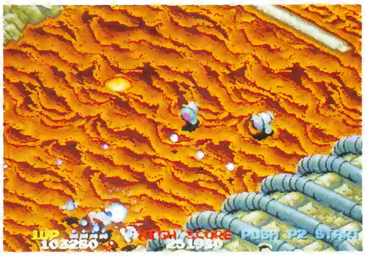
一面ボスは、左右のパーツから撃つレーザー、中心から出すばらまき弾に気をつける。一面で出現した時よりも耐久力が低くなっているので楽だろう。左右のパーツを破壊して得点を稼ぐのもいい。


ここの炎は画面中央にいれば安全

2面ボスのエリア

❷ここから、火柱とキムーラがたくさん出てきて難しくなる。

まず、左にF-Xが出てくるので撃つ。その後はマップを参照して、キムーラを破壊しながら進んでいって欲しい。キムーラは自機を狙って3WAY弾を出すので、弾を出されてしまう前に破壊しないと非常に厄介だ。幸い、弾を出すまでには若干時間があるので、その間に撃ちにいこう。

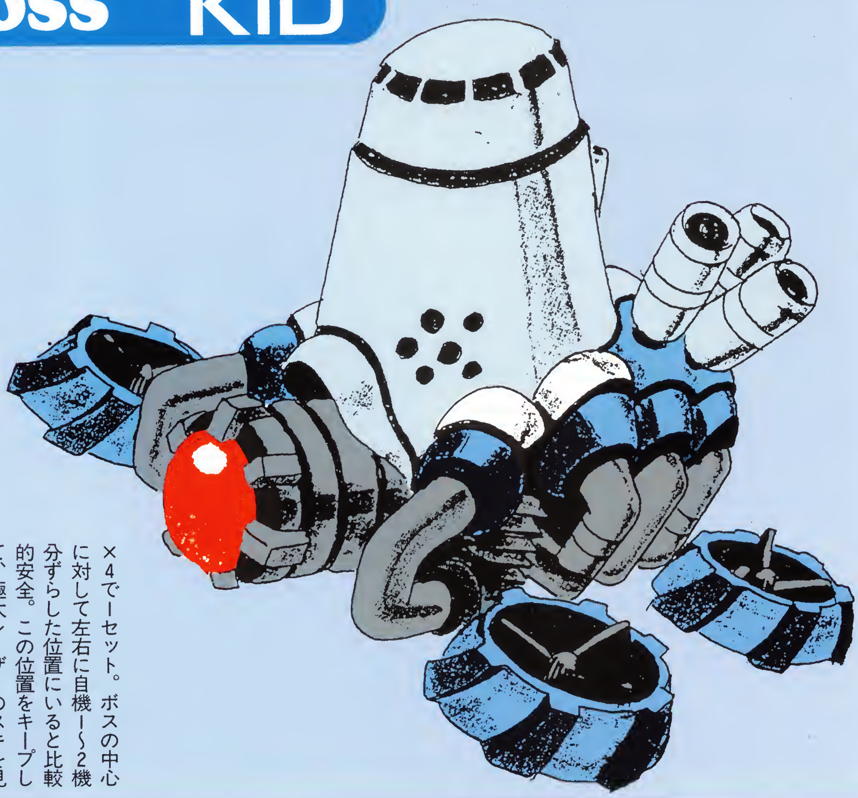

弾を出される前に、通常弾で攻撃

❸エリア最後の、アイテムが2つ出現するところは、左側がバリア、右側がボンバーなのでぜひ2つとも取りたい。まず、直前のキムーラ2つを出現即破壊。その後急いで左のバリアを取り、火柱をよけつつ右へ。ボンバーを取る頃にはいく手を火柱でふさがれてしまうが、縦に3本ある火柱の内、真ん中のものが一度引っ込むので、その瞬間に真


炎が消えたら素早く右から脱出！


バリアを取ったら炎に気をつけて右へ！

BOSS　KID



このボスは2つの形態がある。どちらも弾をばらまく攻撃をしてくるので厄介だ。

第一形態では弾をばらまく攻撃と、中心部の弱点から極太レーザーを出す攻撃。

弾の撃ち方は、まず広範囲にばらまいたあと、3WAY×4で一セット。ボスの中心に対して左右に自機1～2機分ずらした位置にいると比較的安全。この位置をキープして、極太レーザーのスキを見計らって弱点に波動砲を当てにいこう。

極太レーザーは前兆がある。弱点が少し前に迫り出してくるのだ。この動きを見たら弱点の正面から逃げるように。

○はアイテム出現場所

ん中に脱出しよう。ここは難しいが、ボンバーはホーミングボムなので必要ないと思ったら取らなくてもよい。

　2面ボスは泡に体当たりしないようにすることと、ハサミのロケットパンチに気をつけていれば大丈夫。ハサミは1つ7000点なので稼ぎたい人は2つとも破壊しよう。

3面ボスのエリア

④特にザコ敵は出現せず、火柱とキムーラの攻撃となる。

　このエリアでは、火柱の後ろにキムーラがでてきて正面からではキムーラが撃てないことが多い。こんな時は、オプションをキムーラにめりこませて破壊する。この時、弾を撃たれる前にすばやく破壊するか、弾のスキを見て破壊しにいこう。火柱で弾を防ぐこともできるので、うまく利用していくと安全。


オプションをめり込ませて破壊せよ！

　3面ボスは、3面で登場したときよりも耐久力が低いので、できれば第1形態もボンバーを使わずに切り抜けたい。ショットを連射して処理落ちをさせるテクニックを最大限に利用してやろう。

　第2形態ではやはり誘導弾のよけ方がポイント。下に引きつけて上によける、というのを繰り返す。前号で述べたように∞を描くように自機を動かしていくとよけやすい。

4面ボスのエリア

　このエリアは短いので難無く抜けることができる。

⑤まず、左右に2機ずつR-2が出る。カッターを出される前に破壊するか、画面中央にいればOK。

⑥左右からハヤソウがたくさんくるところは、火柱を盾にして弾を防ぎながら撃っていればよい。その直後にキムーラが4つ出るが、ここは左の2つだけ破壊して、右は無視した方が安全だろう。出してくる弾はオプションで防いでいれば大丈夫。

　最後にR-2が2匹出てくるので覚えておくこと。

　4面ボスは今号を参照して欲しい。もしバリアがなくなってしまっていたら、第3形態のバットラーの弾が怖いので、ここは危険だと思った時にボンバーを使ってもいいだろう。

最後のエリア

　ここでは最後の方の、火柱がたくさん出てくるところが難しい（というか、覚えていないとまずい）。

⑦まず、画面中央にあるバリアを取ったら、左右に2つずつ出るキムーラを壊す。ここも無理に両側を破壊せずに、片側の2つだけを破壊して後は逃げまわってもよい。右側を破壊したほうが後が楽だろう。直後に左に火柱が出るので右側を通らねばならず、右のキムーラを残していると弾をよけるスペースが狭くなるためだ。


画面右のキムーラを破壊すれば楽勝！

⑧後はF-XXを破壊して、画面の一番上にいればOK。最後は左の火柱が消えるので、そこを通って上に出よう。


この位置までくれば、まずは一安心


この位置をキープしながら攻撃だ

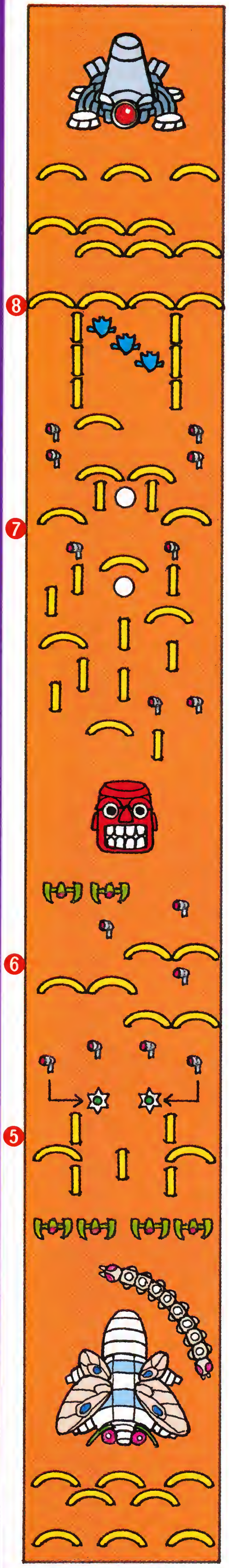
　連射はしてこないので、レーザーをよけた直後は攻撃の絶好のチャンスだ。

　ある程度ダメージを与えると第2形態になる。

　この時はボスの左右についている4つのナットが分離して、下にきて弾を出してくる。近くで弾を撃たれるので第1形態よりも少々よけづらくなるのだが、基本通りボスの中心から少しずれた位置をキープしよう。ここで小さな動きで弾をよけていれば大丈夫。

　弱点からは引き続きレーザーを出してくるのだが、第2形態では前兆がなくいきなり発射してくるので特に注意を必要とする。攻撃をしにいくのは、レーザーをかわした直後だけにしておこう。

あわてずに、落ち着いて攻めよう

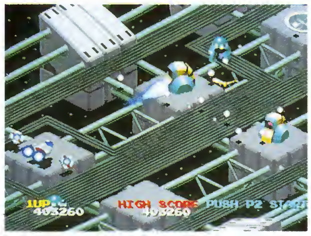
○はアイテム出現場所

○前半

ついに最終面だ。

❶スタート直後がいきなり難所だ。クレパがたくさん出現し、さらにハッチからハヤソウが出てきて、左のほうにネジネジも出てくる。


ウカはノーマルショットで破壊可能


何はなくともクレパを破壊

ここではクレパを最優先で破壊していく。弾を16方向にばらまくからだ。次にハッチから出てくるハヤソウを撃つ。全滅させると、星を出すぞ。左のネジネジは、出してくる弾にさえ気をつければ無視してもよい。後ろから出てくるヤガサキにも注意。体当たりをされないように。

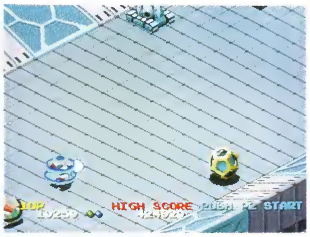
❷床が見えてきたら注意。この床板のうちの何枚かはウカで、自機に向かって突進してくる。破壊可能なのでショット連射で対処しよう。

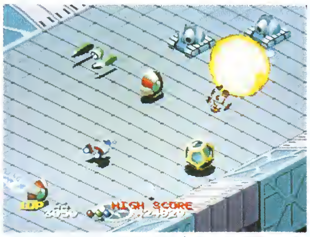
❸そのあとはＲ－２が大量に出てくる。ここはすべて破壊することは不可能なので、自機を右の方に置いておき、近くに出現したＲ－２のみを破壊しよう。しばらくするとハヤソウの編隊が出てきて、さらにハッチからピプが。ここも右の方で耐えよう。ピプは右のものだけ撃てばＯＫ。ハッチの後ろにあるペンタゴはショットでは破壊不能なのでひたすら撃って押していこう。

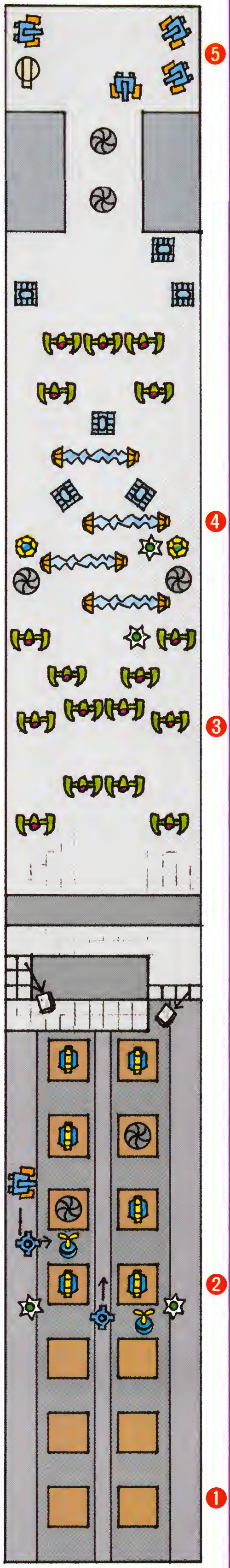

画面の右側で戦闘を展開する方が安全

❹ハッチのあとのテラスターは、すかさず上にまわり込む。前方からくるヨシダを破壊するためだ。特に、画面中央を下に向かって高速で突進してくるヨシダは破壊するとバリアのアイテムを出すのでかならず破壊したい。

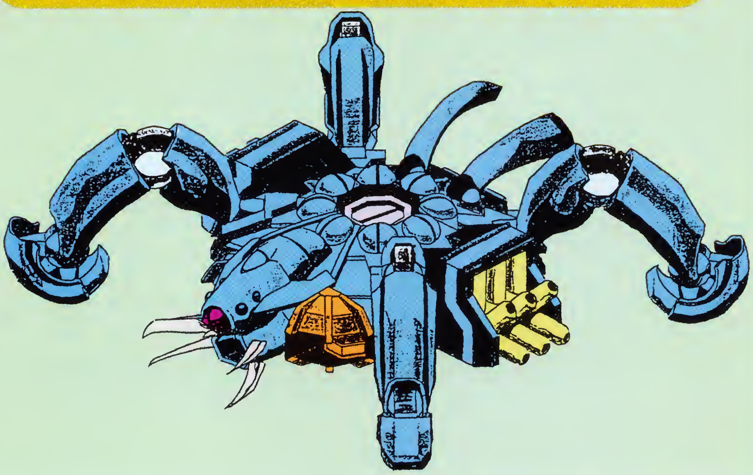
❺通路がせばまっているところを抜けると、ネジネジがたくさんいる。ここは難しいのでボンバーを使っていこう。ボンバーを節約したいならば、まず正面にいるネジネジを破


ここで、バリアを取ってないとツライ！


テラスターは、すかさず上に回り込め！



BOSS RUIN



このボスも3つの形態がある。

第1形態では、中心の弱点からのレーザー、左右の砲台からの弾、その後ろのミサイルポッドからの誘導ミサイルの3つの攻撃をする。

レーザーは正面にしか撃たないのであまり問題ないだろう。ボスの前を横切る時には注意が必要だ。

砲台からは3WAYと5WAYのいずれかを撃ってくる(パターンで決まっている)。よく見ていればそれ程難しくないはず。毎回弾の出し方は決まっているので、それぞれどの場所でよけるかを決めてしまおう。

誘導ミサイルも発射タイミングが決まっている。ショット連射では破壊しづらいため、波動砲で撃ち落としていけばよい。

このボスはパーツを壊していくことでどんどん弱くなっていくので、どんどんパーツをはがしていこう。

破壊できる順番は決まっており、まず足、次に砲台、最後にミサイルポッドだ。それぞれ左右に1対ずつついているわけだが、片側をすべて破壊してから反対側を破壊しにいくほうがやりやすいし安全だろう。

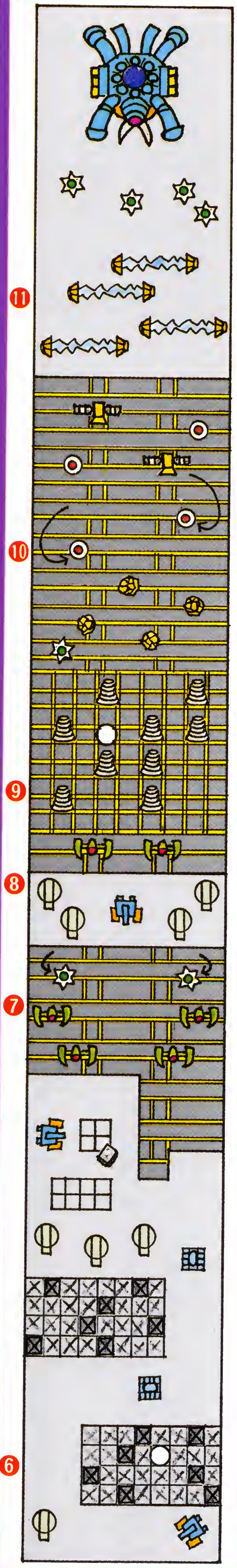
最後に弱点を撃って破壊すると第2形態に移行する。

第2形態ではカプセルのようなものが出てきて、それが破裂して様々な攻撃をしてくる。

最初は誘導弾がくるので、右下に引きつけ、上によけて左へ。こうすると次のカプセルの8WAY弾も自然にやり


とにかく、弾の数が多いので注意！

○はアイテム出現場所



壊したあとに、右のネジネジの弾のスキを見て画面右端にいけばOK。

⑥スコーン地帯では、2つ目のスコーン群のところですぐに画面上にいく。そして、スコーンの上に出る砲台にオプションをめり込ませて破壊しよう。これをやらないと、そのあと出てくるネジネジとピプが破壊できない。

ちなみに、ある条件を満たすとスコーンはクレーイになってしまうぞ。

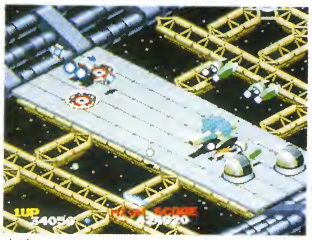

オプションをうまく使っていこう

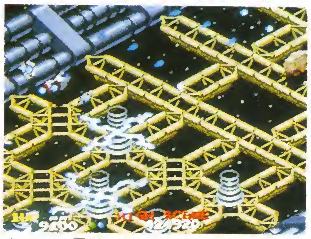
○後半

⑦まず、R－2が大量に出現する。ここは画面中央付近でR－2を撃つ。ハヤソウの編隊も出てくるので、ショットは連射しているように。

⑧しばらくすると中央にネジネジ、左右に2つずつ砲台が出る。R－2も引き続き出てくるので難しい。ネジネジを破壊するには、ネジネジの移動方向に先回りしていくとよい。左右の砲台からの弾が怖いので、ネジネジを無視して左右のどちらかの砲台を壊してそこを抜けるのもよい。

⑨タワーのエリアでは、タワーに囲まれて1UPアイテムが置いてある。アイテムの周りの電撃が消えた時に素早く取りにいかねばならない。まず画面左端を進み、アイテムの左と下のタワーの電撃が消えたらすぐに1UPを取りにいこう。


左右どちらかの砲台を破壊し、抜ける


タワーの電撃はかなり危険な攻撃だ

⑩スートンが出てくるところでは、なるべく画面中央付近で粘らなくてはならない。画面端にいってしまうと、スローロの編隊が撃てずに弾をばらまかれてしまうのだ。

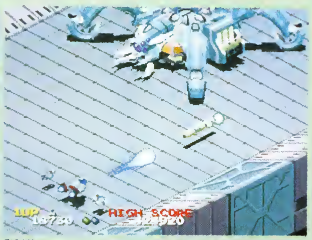
スートン地帯の最後に出てくるひまわりZ号は、弾をばらまいているので厄介だが、一定時間以上残すとアイテムを出してくれるので、できるだけ長い間残しておこう。最後にボンバーを使って破壊すれば完璧だ。

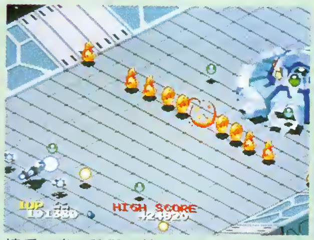

ひまわりZ号は、アイテムを出す

⑪テラスター4機を抜けて、ワープアウトしてくるハヤソウを軽くあしらえば、いよいよ最終ボスとの戦いだ！

過ごせる。その次の、壁で反射する大きな弾は、左側の弾が反射してきたところの下を通るようにするとうまくよけられる。

炎の壁は隙間を通ればよい。その時誘導弾には充分に気をつけよう。誘導弾はステージ5の3面ボスと同様、∞の字を描くように動いていれば大丈夫だ。その後の自機を追いかけてくる炎と誘導弾も、ひとまとめにして同じよけ方で。


誘導ミサイルは、波動砲で撃破せよ！


慎重に炎の隙間を抜けて反撃だ！

第2形態を倒すと、音楽が変わり最終形態になる。

最終形態では、ピンク色の物体と紫色のボールがさまざまな攻撃をしてくる。これは5つの種類がある。

Ⅰ まずは、ピンク色の物体が下にさがってきて、一定の場所で横に直角にまがってくる、というもの。体当たりされないようにすれば大丈夫。むしろ、この時はボス本体が出してくる自機を狙った5WAY弾に気をつけたい。

Ⅱ 次はピンク色の物体が連なってヘビ状になり、画面内をうろうろするもの。頭の部分から3WAY弾を出す。頭の部分に近づかなければOKだ。この時、ボス本体も正面に向かって3WAY弾を出しているが、すきまも大きく余り問題ではないだろう。

Ⅲ 紫色のボールがワープしてきて、自機に向かって体当たりを仕かけてくる。よく見てよければ大丈夫。波動砲でボールを壊すこともできる。

Ⅳ ボールがボス本体の回りをうろうろしながら弾とレーザーを出す。この時はとにかくボールを破壊することに専念しよう。ボールを残していると延々と攻撃されてしまって非常に厄介なのだ。

Ⅴ 縦の6つピンク色の物体が現れる。それらが左右に往復しながらレーザーを出してくる。この時もピンク色の物体を最優先で。レーザーは真下にしか飛ばないし、発射前に少し前兆があるので、よく見ていれば充分よけられるはずだ。本体から3WAY弾も飛んできているので、これにびびってレーザーに当たるなんてことのないように。

この5つの攻撃を順番で繰り返してくる。もしボンバーが残っていたならば、苦手な攻撃をしてきた時に惜しまず使用していこう。こいつさえ倒せば感動のエンディングは君のものだ！


ボールを破壊することに専念しよう


ここは、ピンクの物体に集中すること

○はアイテム出現場所

もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

3号から始まった、過去の名作を思いついたそばから紹介しまくる当コーナーも気がつけば3回目。そろそろ格闘ゲームもつらいか？ と思いきや、ありました。アレです！「ファイターズヒストリーダイナマイト」!!





FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE

ファイターズヒストリー ダイナマイト

格闘アクション／122M／'94年３月発売
カセット版：28,000円　CD版：7,800円

最強の格闘家を目指し13人のキャラクター達が果てしなき死闘を繰り広げる！

誰にでも判別可能なルックス 13人の闘士がここに集結!!

今回紹介する「ファイターズヒストリーダイナマイト」は、'93年にアーケードで登場した「ファイターズヒストリー」（NEO・GEOではない）の続編。前作でも一部に根強い人気だった9人のプレイヤーキャラに、ボスキャラ2人と新キャラ2人が追加され、計13人の中から選べるようになった。その当時の一般的な格闘ゲームと比べても〝明らかに濃い〟キャラ達が、今でも深く印象に残っている（ちなみに基盤も持っている）。



濃いキャラが大集合！

一発逆転！弱点システム

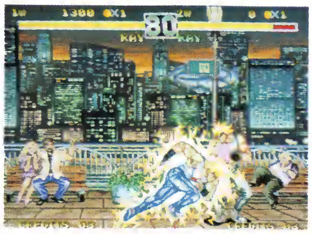
また、「ファイターズヒストリー」シリーズの特徴として、各キャラごとに１ヶ所ずつ弱点を持っており、一定回数攻撃を受けると気絶してしまうのである（ただし気絶は１回のみ）。気絶後も弱点のあった場所を攻撃されると、通常よりもダメージが大きく



弱点に攻撃を受け続けると気絶してしまう

なる。これにより、相手の弱点を効果的に攻めつつ、自分の弱点を守りながら闘うという、戦略性のある格闘が楽しめるようになっている。

そして、何といっても個性的だったのは、数々の隠し必殺技。といっても、隠し必殺技のグラフィックがモノ凄いのではなく、その技のコマンドが凄かったのである。格闘ゲーム史上初の"前ため"に始まり、"上方向半回転"や、"↕+キック"など、それまでの格闘ゲームにドップリと漬かったゲーマー達の脳がとろけるようなコマンドが目白押しなのであった。すごい！　すごすぎるッス〜!!



レイの隠し必殺技が炸裂

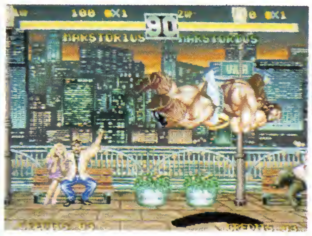
隠れキャラ"牛"の出現条件

さて、肝心の"牛"の出現条件なのだが、ノーミス（一本も負けずに）、ノーコンティニューでラスボスのカルノフを倒す。すると、エンディングのあとに戦闘が始まる。ボーナスキャラなので一本勝負&勝っても負けてもゲームオーバーなのだが、勝つとオマケがある。頑張ろう。

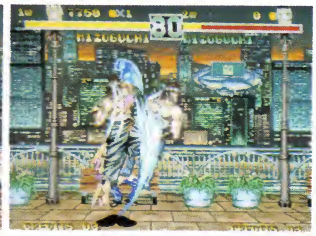


よみがえる「さあ牛だ！」

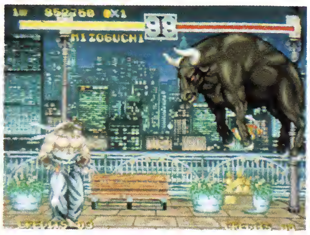
さらに「ファイターズヒストリーダイナマイト」のオマケ的要素として、ある条件を満たすと"牛と闘える"というものがある。そう、データイースト社の往年の名作"空手道"のボーナスキャラとして、また"さあ牛だ！"のセリフでも有名なアレだ。ただし空手道の牛と同一人物（同一牛物？）かは不明。発売当時、この事実を発見した昔からのゲーマーは狂喜乱舞し、「しゃがんで逆突き」などの若者ゲーマーには意味不明の単語を連発したものじゃよ。昔はよかったのう。なんちて。



よしっつかんだっ！



通天砕！　多段ヒット！



イージーランクでは出ない



さあ牛だ！

独特のボタン配置をマスターすべし!!

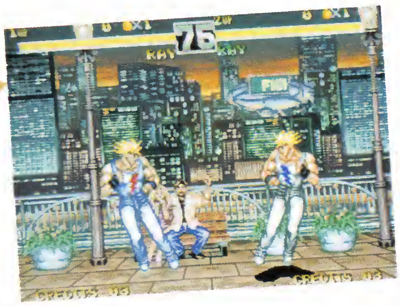
基本操作

レバー操作系はいたってシンプル。8方向レバーでキャラクターの移動。上方向でジャンプ、下方向でしゃがむ。ガードは相手と逆方向、しゃがみガードは逆方向斜め下。また、このゲームにはバックステップのみ存在し、相手と逆方向に素早く2回レバーを入力すると、バックステップで素早く間合いを離す。

ボタン操作はやや特殊で、Aが弱パンチ、Bが強パンチ、Cが弱キック、Dが強キックとなっている。他の格闘ゲームのつもりでプレイしていると、強パンチを出したつもりが弱キックを押していた、なんてことにもなりかねない。

とはいえ、コマンドの受けつけもそれほどシビアではなく、技も出しやすいのでスンナリと入り込めるはずである。

ちなみに、このゲームの特徴として、弱→強の攻撃が、全キャラ共通でつながるようになっている。連続技を使う時には、ぜひ活用しよう。



ひそかに熱い!!システムちょっとイイ話

「ファイターズヒストリーダイナマイト」では、今となっては驚きも少ないものの、当時としては、かなり目新しいシステム（?）も存在している。ここでは、その中からいくつか紹介してみたい。友達と対戦する時に活用して欲しい。

●投げキャンセル

読んで字のごとく。現在ではポピュラーになった、「投げ間合いの外で、通常技をコマンド投げによりキャンセルする」というもの。当然、コマンド投げの必殺技を持つキャラのみができる。

また、相手が投げ間合いに入っていれば、通常技キャンセル投げが連続技となる。

●逆コマンド

これだけでは何のことだかサッパリ分からないが、ひらたくいえば、「レバー半回転（→↘↓↙←）のコマンド投げは、逆方向に半回転でも技が成立する」ということ。自分の回しやすい方向に回していくといいだろう。

ちなみに、マーストリウスと亮子のみ可能。

●三角飛び

全13人中、ヨンミーのみが、ジャンプ中画面端でレバー逆方向+ボタンで、三角飛びをすることができる。これだけキャラがいるのに、一人しか使えないというのは少々意外であるが。



三角飛びができるのはヨンミーのみ

 ※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです。

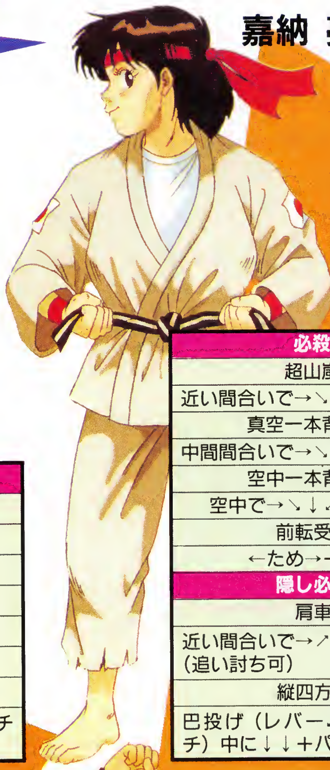
プレイヤーキャラクター
必殺技＆隠し必殺技コマンド

サムチャイ・トムヤンクン



必殺技
マ・トロン・ジュ・サロップ
↓↘→＋パンチ
ティー・カウ・コーン
↓↘→＋キック
ティー・カウ・ロイ
→↙↘＋キック
パップ・ソーク・カウ
弱パンチ＋弱キックOR強パンチ＋強キック同時押し

嘉納 亮子



必殺技
超山嵐☆
近い間合いで→↘↓↙←＋パンチ
真空一本背負い☆
中間間合いで→↘↓↙←＋パンチ
空中一本背負い☆
空中で→↘↓↙←＋パンチ
前転受け身
←ため→＋キック
隠し必殺技
肩車☆
近い間合いで→↗↑↖←＋パンチ（追い討ち可）
縦四方固め
巴投げ（レバー↙OR↘＋強パンチ）中に↓↓＋パンチ

レイ・マクドガル



必殺技
ビッグトルネード
↓↘→＋パンチ
ダイナマイトタックル
→→＋パンチ
ホイールキック
↓↙←＋キック
フライングホイールキック
ジャンプ中に↓↙←＋キック
隠し必殺技
サンダーダイナマイト
←ため→→＋パンチ

李 典徳（リー ディエンドー）



必殺技
絶招歩法（ゼッショウホホウ）
↓↘→＋パンチ
穿弓腿（センキュウタイ）
↓↘→＋キック
頂心肘（チョウシンチュウ）
絶招歩法ヒット中に→→＋弱パンチ
鉄山靠（テツザンコウ）
絶招歩法ヒット中に→→＋強パンチ
隠し必殺技
超絶招歩法(スーパーゼッショウホホウ)
↓↘→←＋パンチ
猛虎硬爬山（モウココウハザン）
←→↙↘＋パンチ同時押し

マットロック



必殺技
スピニングCDウエーヴ
←ため→＋パンチ
ロードハリケーン
↓ため↑＋キック
オーバーヘッドキック
←ため→＋キック
隠し必殺技
ループハリケーン
↓ため↑＋キック同時押し　キックボタン連射で回転し続ける

劉 飛鈴（リュウ フェイリン）



必殺技
蟷螂斬（トウロウザン）
↓↘→＋パンチ
白鶴双飛拳(ハッカクソウヒケン)
↓ため↑＋パンチ
空中蟷螂斬（クウチュウトウロウザン）
ジャンプ上昇中に←↙↓＋パンチ
隠し必殺技
滑行白鶴双飛拳（カッコウハッカクソウヒケン）
↓ため↙↘↗＋パンチ

※コマンド投げでレバー半回転のものは逆方向の半回転でも技が成立します。☆印が該当する技です。

ザジィ



必殺技
バルカンフック
パンチボタン連打ORボタン４つ同時押し　レバーで微妙に移動
ヘルファイアー
←↙↓＋パンチ
ダッキング
→→＋キック
ステップバック
→←＋キック
隠し必殺技
デシカカト
↑↓＋キック

クラウン



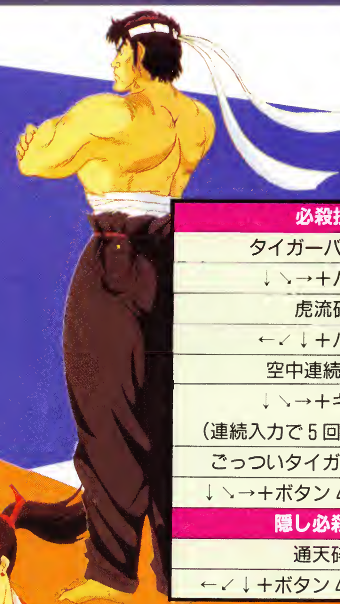
必殺技
ピック・ア・カード
←ため→＋パンチ
スピンアタック
↙ため→＋キック
スピンドロップ
↙ため↑＋キック
ヘッドスタンプ
↙ため↗＋パンチ

カルノフ



必殺技
ファイアーボール
↓↘→＋パンチ
ファイアーブレスHIGH
→→＋パンチ
ファイアーブレスLOW
→→＋キック
スーパー100キック
←ため→＋キック
バルーンアタック
空中で→↘↓↙←↖＋パンチ

溝口 誠



必殺技
タイガーバズーカ
↓↘→＋パンチ
虎流砕
←↙↓＋パンチ
空中連続蹴り
↓↘→＋キック
（連続入力で５回まで出せる）
ごっついタイガーバズーカ
↓↘→＋ボタン４つ同時押し
隠し必殺技
通天砕
←↙↓＋ボタン４つ同時押し

柳 英美（リュウ ヨンミー）



必殺技
オーラスマッシュ
ジャンプ中に↓↘→＋パンチ
ネリチャギ
→↙↘＋キック
隠し必殺技
ファイアービンタ
パンチ＋キック同時連打（出てしまえば、ボタン1つ連打で可。レバーで左右に移動可）

ジャン・ピエール



必殺技
バル・ロゼ
←ため→＋パンチ
ニードルシャワー
パンチボタン連打ORボタン４つ同時押し
フリックフラック
↓ため↑＋キック
隠し必殺技
ロンダート
→ため↓↙←＋キック

マーストリウス



必殺技
タイガーラリアット
←ため→＋パンチ
ムーンサルトプレス
↓ため↑＋パンチ
ニールキック
←ため→＋キック
ダブルジャーマン☆
→↘↓↙←＋パンチ
隠し必殺技
フライングニードロップ
↓ため↑＋キック
ドリルパワースラム☆
→↗↑↖←＋パンチ

祝

NEO・GEOCD発売1周年記念!!

ネオジオフリーク読者が選ぶ

第1回NEO・GEOキャラ オフィシャル人気投票

最終結果発表!!

発刊号より受付を開始した第1回NEO・GEOキャラオフィシャル人気投票。3ヵ月間にわたりたくさんの投票、ありがとうございました!!

特に最後の1ヵ月は投票ハガキが激増。改めて読者のみなさんの関心の高さを知らされた次第です。

投票した人はもちろんのこと、ネオジオファンなら誰でも自分の好きなキャラの人気は気になるところ。それではさっそく投票のあった全123キャラの順位を見ていこう!!

草薙京、大逆転の栄冠!

BEST20はサムスピ勢とK・O・F勢の対決!!

1回目の中間発表でトップだったテリー・ボガードを2回目にかわした草薙京が、新作K・O・F'95の人気にも後押しされた格好で、見事逆転優勝! 2位に甘んじたテリーも、3位以下を寄せつけず貫禄を見せつけた。



PN／なると太陽（神奈川県） テリーが1位、アンディが26位の頃のおたよりです…。



PN／NAOMI（東京都） 元気で清純でかわいいユリが、一番好きというご意見です。

ベスト20はK・O・F勢対サムスピ勢という様相も、さすがにリリース後約1年経過し、単独ゲームのみの出演というサムスピ勢は苦戦。ただその中でナコルルが3位、牙神幻十郎が4位と健闘した。

ベスト20の3回の発表で目立った上昇組は、21位→18位→5位の椎拳崇、26位→23位→7位のアンディ・ボガード、30位→13位→11位のキング、そしてランク外→46位→19位の八神庵などで、いずれもK・O・Fのキャラ。

また下降組の筆頭は、8位→8位→18位のサムスピの主人公キャラ・覇王丸で、完全に明暗を分けた格好だ。

ちなみにベスト20のキャラで、3回の発表ともずっと順位が同じだったのは、10位のジョー・ヒガシ。

●草薙京サマ! ルックス、髪型、学ラン、バンダナ、赤い靴下! どれをとっても、もう最高!! もう趣味が詩を書くことでも、なんでも許す! PN／霧島翔（新潟県）

●テリーは新作が出る度、使い込む度に、もっと好きになっていく。テリーくらいになるともう別格で、他のキャラの入り込む余地はありません。山崎玲子さん（滋賀県）

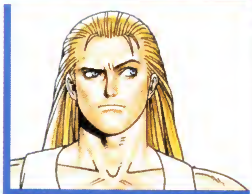
●ナコルルは純真で、かわいくて、優しくて、けなげで…。SNKさん、なんで彼女を殺してしまったんですか? PN／爾来けんじ（神奈川県）

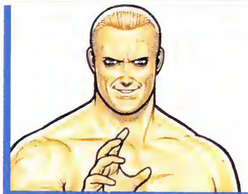
●牙神幻十郎! 酒、女、バクチ、暗い過去（私生児、母親殺し）、それから男色(?)と凶暴性…どれをとっても、従来のゲームキャラにはなかったタイプ!! 俺の愛用品! PN／ケロ助（神奈川県）

※読者人気投票の性格上、組織票は無効とさせていただきました。ただし順位がはっきり分かるもの（全投票の順位が同じ場合や、全投票に共通する順位のキャラがいる場合等）については、それらを1票として集計しました。

NEO・GEOキャラ人気 BEST 20


6位　キム・カッファン

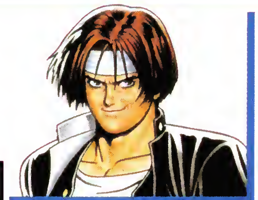

7位　アンディ・ボガード


8位　ギース・ハワード


9位　不知火舞


10位　ジョー・ヒガシ

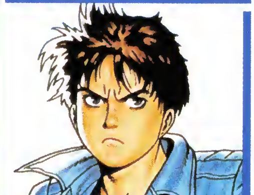
順位	キャラクター名　（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	草薙京（K・O・F）	1,359P
2	テリー・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	968P
3	ナコルル（サムライスピリッツ）	462P
4	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	384P
5	椎拳崇（K・O・F）	369P
6	キム・カッファン（餓狼伝説／K・O・F）	358P
7	アンディ・ボガード（餓狼伝説／K・O・F）	326P
8	ギース・ハワード（餓狼伝説）	313P
9	不知火舞（餓狼伝説／K・O・F）	292P
10	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説／K・O・F）	275P
11	キング（龍虎の拳／K・O・F）	269P
12	ロバート・ガルシア（龍虎の拳／K・O・F）	240P
13	ガルフォード（サムライスピリッツ）	225P
14	リョウ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	216P
15	ユリ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	213P
16	麻宮アテナ（K・O・F）	191P
17	ラルフ（K・O・F）	184P
18	覇王丸（サムライスピリッツ）	172P
19	八神庵（K・O・F）	167P
20	橘右京（サムライスピリッツ）	160P


1位　草薙京


2位　テリー・ボガード


3位　ナコルル


4位　牙神幻十郎


5位　椎拳崇

●椎拳崇は大阪弁がいい。特に「なんでやね～ん」がいい。
吹越悠子さん（東京都）

●キムは正義のためなら、たとえ嫌がられようと何でも押し通す頑固なA型。超必殺技が極悪でも、キムパパが好き。
PN／本屋の店員（千葉県）

●アンディはちょっと内気で、セクシーなところ、それからあの金髪が大好き♡
PN／トリュアン（東京都）

●ギースがいなかったら、餓狼伝説は始まらないのさ。
PN／当て身人（兵庫県）

●不知火舞は、私の理想の女！ 性格、顔、体ともにあーなりたいっス。食べたい。
PN／ぐみ（東京都）

●ジョー・ヒガシ！ バカが好きなんです。逆毛でもハチマキ巻いてて、ケンカバカ…。もう最高♡ カッコエエし♡
PN／しゅーや（大阪府）

●キング様みたいなお姉さまが欲しい♡ 投げ捨てたワイングラスちょーだい（笑）。
PN／トラッピィ（埼玉県）

●'94のロバートで幻影脚と龍虎乱舞をキメた時の快感度は、コトバに表わせません。
木村五朗さん（神奈川県）

●ガルフォード！ せめて人気くらいはパピィに勝てよ！
PN／藤間葛（福岡県）

●リョウが一番。カッコいいし、挑発の『オラオラ』が好き。それから妹想いで優しいところも。あと顔がいい♡
PN／華胤（岩手県）

●ユリ様がいなくちゃ、生きてられなーい。もうムチャクチャ、カワイすぎるし、顔もスタイルもすべてGOOD！ ロバートが羨ましすぎる…。
PN／飛燕鳳凰脚（岡山県）



PN／夢々（埼玉県）　そういえば、ママハハへの投票はありませんでした…。



PN／不良少年（東京都）　不良少年さんらしい独特のタッチのイラストですねぇ。

●アテナはサイコソルジャーの頃からのファン。ずっとずっと変わらずにいて欲しい。高木幸夜さん（北海道）
●ラルフの顔も声もバンダナもすべてがスキ♡ あのダサダサなネーミングでさえも愛せる（笑）。PN／睦月悠花（大阪府）
●覇王丸は、強くて、でかくて、陽気な気のいい兄ちゃん。そんな兄貴に自分は一生ついていきますよ！ 坂口勝利さん（神奈川県）
●八神庵のちょっと屈折したようなイッちゃってるところに惹かれます。大林辰也さん（三重県）
●右京様は乙女心ガッチリ！の要素をあれだけ備えていて、人気が今ひとつなのも私のハートをくすぐる…♡ PN／月宮寵（神奈川県）

紅丸、僅差で涙…

非プレイキャラ13人を含む多彩な顔ぶれの21位以下!!

さすがに21位以下となると、さまざまなゲームのキャラが登場する。印象的だったのは、28位から一気に票を伸ばした二階堂紅丸が、わずか2P差でベスト20入りを逃したこと。前回13位の橘右京が序盤戦のリードを守り切った。

21位以下は、大幅な順位の変動もあると思われたが、意外にも前回集計から2桁以上の動きを見せたのは、ランク外→48位のレイア・ドラゴン、同→59位の紫紅京介、84位→51位のヘビィ・D！、68位→44位のロルフ、57位→40位の天草四郎時貞のわずか6キャラだけ。

非プレイキャラとしては、37位のリムルルが最高で、以下前述の天草、57位の羅将神ミヅキと、70位以内ではサムスピ勢のみ。投票のあった非プレイキャラは全部で13キャラだった。

●俺だって人気の高い主役級キャラは大好きだ。でもネオジオの魅力は決して彼らだけではないはずだ。そこのところも忘れないで欲しい。PN／名称未定一号（宮城県）
●紅丸みたいなのが現実にいたらムカつくと思うが（笑）、'95の勝ちポーズは、らしくてかっこよい。PN／ヒガサ・クリスティー（宮城県）
●ビリーを選んだ理由は、せんたくが趣味だから。あらいぐま兄ちゃん。PN／サピヨ（福井県）
●業界初の博多弁！ サイコーっ!! ホンフゥ！ 塩崎沙和さん（東京都）
●アルバンは小さくてかわいい（笑）。あの角でさされたい…（笑）。PN／水竜月るん（青森県）
●真尾まおはショットの威力が今イチだが、無敵ボンバーと、かわいらしさで許す！ 大岳和久さん（三重県）
●ルーミは、ネオジオフリークのコーナー名にもなっているのだぁ!! パンチ！パンチ！ PN／ルーデシアン（千葉県）
●トキメキのカブキ団十郎！ うるさくて、グー!! 木下博子さん（大阪府）
●比類なき凶悪さ。キサラのジェラシーボンバー！ PN／鳥羽先夢兎（岐阜県）
●溝口誠は28歳で高校生というところが、京に勝っている。鈴木雅男さん（岩手県）
●もともと変だったのに、ラスプーチンはパーフェクトでもっと変になって…。豊田恵子さん（埼玉県）
●負けた幻十郎をはげますところがケナゲ。蛙。PN／桔梗屋弥生（福岡県）
●フランコ・バッシュには父親魂を感じる。PN／八雲命（神奈川県）
●あぁ、あの脚線美が…。英美さいこーッス！ PN／城北の熊（東京都）
●リュー・イーグルは、ADK忍者の中でもっともカッチョエー。大物!! PN／忍者友の会（千葉県）
●E・バイキングは自分と体格が似ている。こやつは絶対糖尿病だとにらんでます。泉一崇さん（千葉県）
●ネオジオ初のディスコクィーンキャラ!! くー、あの胸がたまんねぇー、おらぁー!! PN／リバティ（茨城県）
●シュラはかわいくて弟にしたい。PN／M・えいじ（広島県）
●ギュンターは怪獣みたいで、好き♡ 奥さんとはその後どうなっているんでしょうか？ PN／今野未樹（栃木県）
●熊オヤジ復活熱望!! がんばれ、ビッグベア！ PN／みのちん（埼玉県）



PN／勇神新名（宮城県） 3人だけ選ぶのは、難しいという意見多数あり。



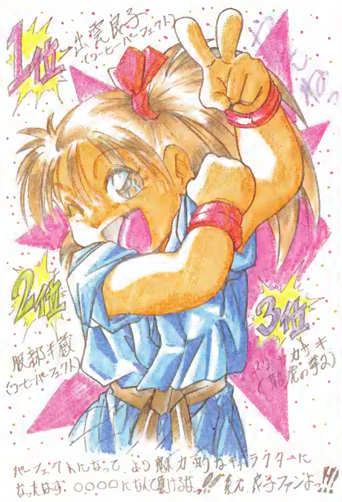
PN／水凪（山口県） アンディのために一所懸命描いた、昇龍弾！ とのこと。



PN／石垣京太（埼玉県） ゴウカイザーもようやく、発売日が決定…!!



PN／岡場ありの（兵庫県） ジョーには八重歯があったんですか？



PN／ともぞう（北海道） はつらつとしていて、いいですねぇ、この良子！


PN／菅原あつし（広島県） 山崎が一番好きなわけでもないようですね…。



PN／乙姫英秋（京都府）3位は右京と紅丸で迷ったそうです。



PN／葵星猫（千葉県） かなりマイナーな路線。これぞネオジオ人気投票ですか。



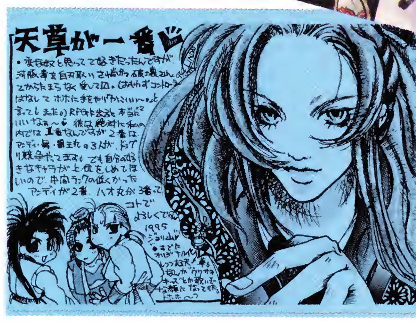
PN／呆壷（京都府） やはり右側は天草でしょうか？ 変わった構図ですが…。



PN／TOMAKO（岡山県） この方は、本当にネオジオを愛してるんですね。



PN／春草香（大阪府） 同様の意見の人もたくさんいることでしょう!!



PN／ジョリ山リンダ（奈良県） バランスを考えた投票恐れいります。

NEO・GEOキャラ人気21位～

21	二階堂紅丸（K・O・F）	158P
22	チャムチャム（サムライスピリッツ）	120P
23	ブルー・マリー（餓狼伝説）	106P
24	ビリー・カーン（餓狼伝説／K・O・F）	97P
25	ボブ・ウィルソン（餓狼伝説）	95P
26	ホンフゥ （餓狼伝説）	89P
27	服部半蔵（サムライスピリッツ）	86P
28	山崎竜二 （餓狼伝説）	81P
29	秦崇秀（餓狼伝説）	79P
30	ジャンヌ＝ダルク（ワールドヒーローズ）	78P
31	秦崇雷（餓狼伝説）	77P
32	出雲良子（ワールドヒーローズ）	76P
33	シャルロット（サムライスピリッツ）	65P
34	アルバン（ギャラクシーファイト）	63P
34	服部半蔵（ワールドヒーローズ）	63P
36	八雲（天外魔境真伝）	51P
37	リムルル （サムライスピリッツ）	47P
38	如月影二（龍虎の拳／K・O・F）	41P
39	キャプテン・キッド（ワールドヒーローズ）	38P
40	クラーク（K・O・F）	36P
40	真尾まお（ソニックウィングス）	36P
42	黒子（サムライスピリッツ）	33P
42	タムタム（サムライスピリッツ）	33P
44	ロルフ（ギャラクシーファイト）	32P
45	ルーミ（ギャラクシーファイト）	31P
46	チョイ・ボンゲ（K・O・F）	30P
47	天草四郎時貞＊（サムライスピリッツ）	29P
48	チャン・コーハン（K・O・F）	28P
48	レイア・ドラゴン（ニンジャコマンドー）	28P
50	マッドマン（ワールドヒーローズ）	27P
51	ヘビィ・D！（K・O・F）	26P
52	望月双角（餓狼伝説）	23P
52	柳生十兵衛（サムライスピリッツ）	23P
54	カブキ団十郎（天外魔境真伝）	20P
55	戦国卍丸（天外魔境真伝）	19P
56	嘉納亮子（FHD）	17P
57	羅将神ミヅキ＊（サムライスピリッツ）	16P
58	風魔小太郎（ワールドヒーローズ）	15P
59	キサラ・ウェストフィールド（痛快GANGAN行進曲）	14P
59	紫紅京介（超人学園ゴウカイザー）	14P
59	溝口誠（FHD）	14P
62	タクマ・サカザキ（龍虎の拳／K・O・F）	13P
62	NEO‐DIO（ワールドヒーローズ）	13P
62	ラスプーチン（ワールドヒーローズ）	13P
65	孫悟空（ワールドヒーローズ）	12P
65	ブロッケン（ワールドヒーローズ）	12P
67	かりん（超人学園ゴウカイザー）	11P
67	ムサファー（ギャラクシーファイト）	11P
69	獅子王（風雲黙示録）	10P
69	ジュリ（ギャラクシーファイト）	10P
69	ローレンス・ブラッド（餓狼伝説）	10P
72	蛙＊（サムライスピリッツ）	9P
72	勝男＊（痛快GANGAN行進曲）	9P
72	絹（天外魔境真伝）	9P
72	フランコ・バッシュ（餓狼伝説）	9P
76	カズマ（ギャラクシーファイト）	8P
76	大門五郎（K・O・F）	8P
76	ブライアン・バトラー（K・O・F）	8P
76	ホア・ジャイ（餓狼伝説）	8P
80	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	7P
80	パピィ＊（サムライスピリッツ）	7P
80	柳英美（FHD）	7P
83	大蛇丸（天外魔境真伝）	6P
83	ジョーカー（風雲黙示録）	6P
83	真獅子王（風雲黙示録）	6P
83	ダック・キング（餓狼伝説）	6P
83	ルガール・バーンシュタイン（K・O・F）	6P
83	王虎（サムライスピリッツ）	6P
89	ヴォルフガング・クラウザー（餓狼伝説）	5P
89	花諷院和狆（サムライスピリッツ）	5P
89	ゴールデン・ドーン（ギャラクシーファイト）	5P
89	ショー・ハヤテ（風雲黙示録）	5P
89	ニコラ・ザザ（風雲黙示録）	5P
89	バーバレラ（2020年スーパーベースボール）	5P
89	リュー・イーグル（ニンジャコマンドー）	5P
96	エリック・ザ・バイキング（ワールドヒーローズ）	4P
96	ホワイティ（ソニックウィングス）	4P
96	呂布奉先（ワールドヒーローズ）	4P
99	朝倉麗奈（アイドル麻雀ファイナルロマンス2）	3P
99	シュラ・ナイ・カノム・トム（ワールドヒーローズ）	3P
99	ジョー（ニンジャコンバット）	3P
99	レイ・マクドガル（FHD）	3P
103	藤堂竜白（龍虎の拳）	2P
103	ナインハルト・ズィーガー（サムライスピリッツ）	2P
103	服部真蔵＊（サムライスピリッツ）	2P
103	ヒヨコのPちゃん＊（餓狼伝説）	2P
103	ブライダー（超人学園ゴウカイザー）	2P
103	ボーナスくん＊（ギャラクシーファイト）	2P
103	ラッキー・グローバー（K・O・F）	2P
110	ウッキー＊（餓狼伝説）	1P
110	ギュンター（ギャラクシーファイト）	1P
110	草薙条（GANGAN行進曲）	1P
110	ゲーマント＊（NEO・GEOオリジナルキャラ）	1P
110	シャイア（超人学園ゴウカイザー）	1P
110	ジョー・タイガー（ニンジャコマンドー）	1P
110	不知火幻庵（サムライスピリッツ）	1P
110	テムジン（龍虎の拳）	1P
110	パクパク＊（サムライスピリッツ）	1P
110	緋炎（ソニックウィングス）	1P
110	ビッグ・ベア（餓狼伝説）	1P
110	ミッキー・ロジャース（龍虎の拳）	1P
110	リー・パイロン（龍虎の拳）	1P
110	リッキー・リー・ジョーンズ＊（ミューテイション・ネイション）	1P

※キャラ名の＊印は非プレイキャラ。
カッコ内はゲーム名またはシリーズ名。

ネオジオミュージックCDカタログ

秋の夜長を聴き通す ネオジオフリークお薦め全45タイトル

プレイしている時はとにかくゲームに夢中、音楽に耳を傾けてる暇なんてないよ、とお嘆きのあなた。そんなあなたが感涙にむせびそうな、このネオジオミュージックCDのラインナップ！

普段じっくり聴くことができない音色に耳を傾けるもよし、音色で自分のプレイを反芻するもよし、メロディーからネオジオにアプローチするのも、また一興！

餓狼伝説 3



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB−00183
¥1500
●ワニの味／イヴォンヌ・ルロールへの幻想／他全17曲（63分23秒）

ピアノが細部に使用されていて全体的にきめ細やかな音づくりになっている。特に、舞ステージの東洋と西洋が入りまじったような妖艶なメロディーが印象に残る。分厚いインナーもおいしいよ。

餓狼伝説/ラストリゾート



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00087
¥1500
●下町の暴れん坊／海は知っている／他全16曲（64分01秒）

これらの曲の中にSNKの過去の名作“スト○ート・ス○ート”の曲が1曲入っているのだが、分かるだろうか？　もし探せたら、それを支えにこれから強く生きていける…、かな？

ザ・スーパースパイ/ニンジャコンバット



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00046
¥1500
●コード“X”／オン・ザ・ロープ／地平線の扉／他全5曲（50分20秒）

緊迫した雰囲気をもりたてる007ばりのミュージックが妙に心に残るザ・スーパースパイと、忍者というからオリエンタルな音楽思いきや、ロックのビートで迫るニンジャコンバットのカップリング。

ワールドヒーローズ



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB−00106
¥1500
●オープニング“宇宙いち武道大会が始まる”／他全30曲（51分32秒）

各キャラのイメージをうまく捉えた絶妙のアレンジが聴きもの。特におススメのテーマは勇壮な半蔵とブロッケン。ジャンヌのキラめくフレーズもちょっと異色でおもしろい。

餓狼伝説 2



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB−00111
¥1500
●100メガショック／レクイエム　二短調／他全42曲（52分11秒）

モーツァルトをモチーフにしたというクラウザーの曲が激しくも、もの悲しく、いつまでも聴いた者の耳に残る。その他の曲も前作に比べ、それぞれ個性的になっており、音楽的な広がりが感じられる。

キング・オブ・ザ・モンスターズ/クイズ大捜査線



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00072
¥1500
●ザ・サンセット・スカイ／クイズ大捜査線／他全12曲（44分14秒）

いかにも怪獣ものの映画に使われているような音楽で、何ともいえぬ緊迫感がある“〜モンスターズ”と、謎解きの雰囲気を存分にかもし出す“クイズ〜”の組み合わせで、懐かしさあふれる1枚。

ワールドヒーローズ 2



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB−00122
¥1500
●戻れない時を抱いて／白夜のフィヨルド／他全56曲（70分57秒）

さらにグレードアップした曲数（前回の倍）に音楽！その中でも注目したいのが、作曲者自身の手で作り上げたボーカルアレンジバージョン。これは聴くしか！

餓狼伝説スペシャル



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB−00138
¥1500
●タイ南部の伝えたい新しい詩／クリキントン／他全44曲（54分41秒）

タン、ダックの曲が特に味わいがある。2曲とも餓狼伝説のリメイクなのだが、じっくり聞かないとリメイクだとは分からない。だが、その旋律をうまく聴き分けた時の勝利感は何ものにも変え難い。

クロススウォード/戦国伝承



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00076
¥1500
●疾風（かぜ）に発つ〜煌ける城／他全20曲（52分10秒）

戦国時代を演出する、日本調の曲が妙にノスタルジックな“戦国伝承”もいいが、「へたにうるさいよりも精神集中ができていい」と定評のある“クロススウォード”の調べもまたいい。

ネオジオミュージックCDカタログ

ミラクルアドベンチャー



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00146
¥1500
●暗いよ、狭いよ、怖いよ～／ほっと一息／他全46曲（67分20秒）

コミカルアクションゲームの決定版と名高いだけあって、音符がはずんでリズムを刻んでいるようなシンセの音色が、妙に軽快で、ほんのり温かみある原始時代を演出。戦え原始人３の曲も収録。

龍虎の拳２



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00144
¥1500
●この子に決めた／馬と僕／フェラーリマン／他全50曲（56分08秒）

続編になって必殺技等が増したせいか、BGM、音声、効果音も増え、より厚みのある音楽になった。特に、BGMは前作からのアレンジや新曲になっており、超・力の入ったものになっている。

ワールドヒーローズ２JET



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00148
¥1500
●エキサイター／世界一周かけっこの旅／他全52曲（47分34秒）

今回は曲よりも効果音とVOICEの方が大変だった。～全部で300個近く作った記憶が…。/こんなつまらないトコ読んでないでとっととCD聴いてくれ！（インナーより）

ファイターズ・ヒストリー・ダイナマイト



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00149
¥1500
●レイのテーマ／フェイリンのテーマ／他全68曲（72分21秒）

とにかく“気持ちのいい音”を目指したというだけあって、どの曲もガッツンガッツン聞く者に迫る。しかも、“ソーカイ感256%”の「フライングパワーディスク」もカップリングでお得！

ファイアー・スープレックス



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00134
¥1500
●どっからでもかかってこんかい野郎／他全27曲（30分01秒）

NEO・GEO初のプロレスゲーム「ファイアー・スープレックス」のオリジナルバージョンCD。飛び散る汗、ぶつかりあう肉体。このCDを聴いて、明日に向かって「ショアッ！」。

ワールドヒーローズパーフェクト



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00185
¥1500
●マンモスでゴー／世界のおなごたちへ／兄貴／他全65曲（70分48秒）

ラスボスNEO-DIOの曲は、ワーヒー２のDIOのアレンジなのだが、音に厚みが加わったばかりか、長さも倍になって聞き応えあり。ゼウスのバロック風の荘厳な曲もハートをしびれさせる。

ファイターズ・ヒストリー・ダイナマイト～NEO・GEOCD＆溝口危機一髪～



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00182
¥1500
●リョウコのテーマ／マットロックのテーマ／他全65曲（112分17秒）

NEO・GEOCDではROM版と違って１曲の演奏時間が最大４分に延びたため、各曲がじっくり聞ける。特に“カルノフのテーマ”の、次第に狂気を増していく演奏には息をのむ。

サムライスピリッツ



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00135
¥1500
●動と静／行方／鮪／自然の宴／異人／精進／他全46曲（53分10秒）

今までの格闘ゲームになかったジャパネスクな雰囲気が妙に心の琴線を揺り動かす。特に、竹林の音、筧の音などの効果音だけで構成された柳生十兵衛の曲が実験的かつ前衛的(?)に仕上がっている。

ビューポイント



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00112
●ノット・オール・ゼア／ビー・ユア・エイジ他全17曲（39分24秒）

イタロ、アシッド、オリエンタル、レゲエ、デステクノなど、何でもありの、まさにハウスビートのおもちゃ箱的なアルバムでノリノリにノレる。アレンジバージョンを含む、全17曲！

トップハンター



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00157
¥1500
●すろっとひけば～／たらら　らったぁ～／他全39曲（53分54秒）

明るいPOPな曲から暗く怪しいイメージの曲、さらには様々な要素を盛り込んだ曲と、収録曲はどれも個性的で、場面にあった仕上がりになっている。S.E.コレクションも収録されているぞ！

真サムライスピリッツ



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00164
¥1500
●獅子の舞／十五土／新たなる戦／いざ尋常に／他全57曲（76分08秒）

ゲームミュージックの域を越えた新たな世界を表現することを心がけた真サムライスピリッツ。生涯忘れることのできない作品である。（インナーより）

龍虎の拳



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB－00101
¥1500
●マメマメマーメ／工場のブルームーン／他全42曲（44分56秒）

“龍虎の拳”、それは100メガショック第１弾として売り出された脅威のゲーム、100メガショックに比例してこちらは残業100時間ショック！　苦労の甲斐あって…。（インナーより）

超人学園ゴウカイザー



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00176
●カイザービート／ハートジャックに恋して／他全39曲（55分28秒）

格闘技にとらわれず、キャラクター重視で作曲したというだけあって、思わず口ずさんでしまいそうな作品が盛り沢山！　まさにヒーローものの真骨頂といえる。ブライダーの曲はテンション高いぞ！

ダンクドリーム／ガンハード



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00173
¥1500
●ビーチコート／公園コート／スラムコート／他全54曲（75分39秒）

とにかく、ノリノリ（死語）のラップミュージック満載の1枚で、バスケファンにはもちろん、バスケを知らない人にも楽しめる作りになっている。まさにジャムセッション！　ガンハードの曲も収録。

ソニックウィングス2



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00158
¥1500
●要塞ステージ／真尾まおのテーマ／他全61曲（66分14秒）

重厚であるが、爽快感も漂う魅力的メロディーに仕上がっている。MVSバージョン、NEO・GEOCDバージョンともに収録されているので、聴き比べてみるのもおもしろいだろう。

餓狼伝説～イメージアルバム～



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00132
¥2500
●海は知っている／橋を歩けば棒にあたる／他全11曲（36分07秒）

オリジナルの曲をほぼ全パート生楽器に差し替えて録音しているせいか、デジタルの冷たさが薄れ、生のライブ感、躍動感がじかに伝わって来る。音楽がゲームを離れ、“一人立ちした”といえよう。

ギャラクシーファイト



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00177
¥1500
●みんなぁーきいてるぅー！／血塗れの安息日／他全45曲（52分10秒）

フレーズサンプリングものや、ギターソロ、歌など多彩な技巧が1曲1曲をバラエティーに富んだものにしている。ボイスつきなので、あの名セリフ「あちゃ、おちゃ、玄米茶！」を何度も聞けるぞ！

痛快GANGAN行進曲



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00163
¥1500
●悪の教典／危険を売る男／波瀾万丈／開眼／他全62曲（58分52秒）

ゲームもガンガン、音楽もガンガンなこの1枚。特に、エンディングに流れる、懐かしのヒーロー物の主題歌のようなカラオケソングは最高！　歌詞を見ながらGANGAN歌おう!!

餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート1～



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00152
¥2500
●パンギャゴ・ホーホ／キンクコンク／他全10曲（36分07秒）

オリジナルの担当者がそれぞれ自分のつくった曲をアレンジしただけあって、ハードロックあり、パンクありと全編十人十色の音楽が楽しめる。チバレイがボーカルを担当した舞の曲も聴けるぞ！

ダブルドラゴン



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00175
¥1500
●弱い者イジメはおしおきヨッ／鮮血の肉爆弾／他全33曲（43分16秒）

劇画タッチのグラフィックがナイスな「ダブルドラゴン」のオリジナルバージョンCD。全体的にチャイナ調の音色が耳に心地よい。オススメの1枚といえる。ボイス&S.E.も完全収録。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00162
¥1500
●死か屈辱の選択／ね？／プレ・ボン／他全31曲（45分02秒）

どの曲にもそれぞれのチームの雰囲気がうまく盛り込まれ、贅沢なメロディーに仕上がっている。特に、サイコソルジャーをアレンジした“中国チーム”の曲には懐かしさいっぱい。

餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート2～



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00115
¥2500
●パスタ／炎龍神／ギースにしょうゆ／他全11曲（44分36秒）

Part1とは趣が変わり「新世界楽曲雑技団」の友人、エレファント谷口のギターとMr.Izutsuのピアノをフューチャーしたstudio Version。浪速ミュージシャンのイキなR&Bが存分に堪能できる。

風雲黙示録



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00181
¥1500
●パチパチ／サベージレイン／ピアノのレッスン／他全45曲（59分13秒）

今までのSNKの格闘ゲームとは一風変わった旋律がゲームの混沌とした世界を感じさせてくれる。まさに“風雲ワールド”！　曲もダンス、ルンバと一風変わったものが目白押し。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



オリジナル

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00187
¥1500
●悪魔のセレクト／地を這うベース／他全35曲（54分05秒）

全体的にメロディアスで激しい闘いとは対照的なところがユニーク。特に、廃工場を演出するライバルチームのステージでのベースのうねりには思わず、こちらの指もうねりだすので、御注意あれ！

ネオジオミュージックCDカタログ

ネオセレクション



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00141
¥2500
●自然の宴／祭り奏でる／下町の暴れんぼう／他 全10曲（44分35秒）

餓狼、餓狼2、サムライ、龍虎、ワーヒー、ワーヒー2のなかでも人気の高い曲のアレンジバージョンを1枚に収めた究極のベスト盤。各ゲームのロゴシールもついてお買い得になっている。

龍虎の拳 2 〜イメージアルバム〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00156
¥2500
●族／忍の道／かぼちゃとピエロ／ダイエット／他全15曲（50分33秒）

コンセプトが"東洋のノリ"という、この作品。様々なパーカッションを使用し、オリエンタルな雰囲気に包まれている。また、グルーブ感を強調した曲、原曲とは違った曲など聴きどころも多い。

餓狼伝説 3 〜アレンジサウンドトラックス〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00183
¥2500
●白いフランコ／チ!!チ!!チ!!チ!!／他 全17曲（63分23秒）

餓狼伝説シリーズのオーラに巻き込まれ、脳ミソはぐちゃぐちゃのれろれろに改造されて、体は台風に飛ばされたようにねじれて、丸まって、ようやく曲ができました。（インナーより）

キング・オブ・ファイターズ'94〜アレンジサウンドトラックス〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00165
¥2500
●ね！／サイコソルジャー"K・O・F Version"／他全13曲（46分02秒）

オリジナルでは遠慮していたのだろうか？　はちきれんばかりのサウンドが所狭しと暴れ回る。そのなかでもアテナ役の福井玲子が歌う"サイコソルジャー"がしっとりリズミカルで、特にいい。

サムライスピリッツ〜イメージアルバム〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00147
¥2500
●竹林／魔／王虎／大地／暗黒／祭り奏でる／他全14曲（55分04秒）

オリジナルとはあまりにも変わってしまったが、原曲で使っていたフレーズがどこで出てくるか分かるだろうか？　コードや構成はほとんど変わってないので、じっくり聴いて発見してみよう。

ワールドヒーローズ 2 〜イメージアルバム〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00137
¥2500
●七つの海のナイスガイ／風舞うや花散るが如く／他全17曲（67分46秒）

チョコレートパフェというより、フルーツパフェ。様々な種類の音楽が聴けることはいうまでもないが、きっちりスコアを書いて構成された曲、アドリブで作った曲など、色とりどりのものがそろう。

キング・オブ・ファイターズ'95〜アレンジサウンドトラックス〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00189
¥2500
●嵐のサキソフォン／Song of Fighters' 95／他全15曲

"K・O・F'95"で初めてアテナの声を担当した長崎萠のボーカルが初々しい。また、ゲームオリジナル声優13人が熱唱する"song of Figfters '95"は7色の声が妙に響き、聴く者の心をつかむ。

真サムライスピリッツ〜アレンジサウンドトラックス〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00169
¥2500
●黒／獅子の舞／腹黒／迷い霧／お調子六句／他全13曲（50分25秒）

幻十郎の"侍"感あふれる日本っぽい曲や、ハードロックに尺八を混ぜたアースクェイクの曲、パーカッション中心のエスニックなポップが心地好いチャムチャムの曲など、多彩な品揃え。

ワールドヒーローズ 2 JET〜イメージアルバム〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB−00160
¥2500
●悪の教典第1／大きな滝のナイスガイ／他全12曲（52分35秒）

これは私の方法論です。ネオギガスから続く私の方法論です。/その旋律は神の如く、そのリズムは地中より響きわたり、大地は暗闇と化し歴史は狂い始める。英雄たちよ地球を救え！（インナーより）

ネオジオ　スーパーライブ!



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00161
¥2500
●ムスタングマン／やたら長いんじゃ／他11曲（49分36秒）

待望のネオジオライブアルバム！　新世界雑技団、初にして最後のライブというドラマテックな効果も手伝って、ステージは異様なまでな盛り上がりを見せる。ナコルルの生駒治美も出てるぞ！

サムライリミックス



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-000174
¥2500
●DAMIEN'S NITE/IMPERIAL SUNDANCE／他全11曲（76分58秒）

ネオジオCDの音楽をクラブミュージックでリミックスした画期的サウンド参加ミュージシャンは皆、トップハウスクリエイターで、音づくりも、ファットでドープ。新しい風を感じてくれ！

ワールドヒーローズパーフェクト〜アレンジサウンドトラックス〜



アレンジ

PC／サイトロンレーベル
PCCB-00188
¥2500
●地獄の炎刃／聖なる氷魂／マンモスでゴー／他（53分01秒）

とにかく個性的な音づくりで定評のある"ADK SOUND FACTORY"だが、ワーヒー最新作ということで、そのサウンドも充実感あふれたものになっている。特に、ジュラ紀の訳のわからないコード進行がイカす。



TEAM SHINSUKE SNK

'95 SUZUKA 8HOURS ENDURANCE CHAMPIONSHIP RACING TEAM



ピットで見た男たちの熱い約束!!

10年の総決算

7月最後のうだるように暑い日曜、7月30日。SNKがスポンサーのレーシングチーム、「TEAMSHINSUKE SNK」(監督・島田紳助)が、バイク野郎たちの熱い祭典「'95"コカコーラ"鈴鹿8時間耐久ロードレース」へ最後の挑戦をした。

TEAMSHINSUKEは'85年にチームを結成し、'86年から鈴鹿8耐に初参戦。通算7回の完走、最高14位の成績を残している。そして10年目の今年、TEAMSHINSUKE SNKは有終の美、ラストランを迎えることになった。

好調な出足

今年は28日、29日におこなわれた予選も最終的に12位につけ、上位に食い込む可能性も大きかった。

そして、決勝当日は快晴。照りつける太陽、燃えるように熱いアスファルト、まさに8耐日和といっていい天気だ。その日はSNKの関係者も応援に駆けつけ、TEAMSHINSUKE SNKのパドックは人の海といった様相を呈していた。

午前11時30分、観客の歓声とブザーの音と共にレース開始! 60台にも及ぶマシンが爆音をまき散らしながら走りだす。TEAMSHINSUKE SNKのスターティンググライダーは大阪選手。出足はなかなか好調で15位につけた。その後、周回を重ねるごとに少しずつ前へと進み、23周目には12位まで順位を上げていった。

突然の転倒

しかし29周目、大阪選手と交替し、快走を続けていた田村選手が第1コーナーで前方のマシンと接触し転倒!! 田村選手もマシンから放り出され、肩や腰を強く打ちしばらくの間、動くことさえできなかった。がしかし、マシンの体制を立て直し、何とか動くことができるようになった田村選手は再びマシンを駆り、一路ピットへと向かう。そうマシンにも田村選手と同様に大きなダメージを受けていたのだ。

そして、ピットで待ち受けていたメカニックは、田村選



3人のレースクイーンがチームを応援



サーキット入口には人だかりができていた



急いで修理するメカニック。表情は厳しい



開放直後！　パドック内は騒然となる



今後の予定を立てる紳助監督たち





2度目のトラブルで涙を流す紳助監督

最後はみんなに涙を流しながら挨拶した



手を看護室に運んだあと、転倒したマシンの修復に取りかかる。タンクは所々グシャとつぶれ、タイヤホイールも一部ひん曲がり、接触、転倒の激しさを物語っていた。紳助監督も修復の様子を見るのと同時に、これからの作戦を練るためピット内をいったり来たり…。

それから約1時間後、マシンの修理が完了した。大阪選手が再びマシンにまたがり、ピットを飛び出していった。

快走と…暗転

大阪選手が駆るマシンRVF/RC45は、今までのうっぷんを晴らすかのような走りを見せ、再び少しずつ順位を上げていく。快走を続ける自チームのマシンを見て、パドックやピット内の空気も少し和らいでいく。『上位入賞は狙えなくても、完走ならまだまだ大丈夫』…、そんな気持ちが取材をしている我々にも伝わってきた。

しかし73周目、今度はエンジンから白煙が出始めた。エンジントラブルだ。しかも、ピットから最も離れたサーキット中間辺りでのエンジントラブル!!　致命的とも思えるアクシデントだ。

熱い約束

しかし、田村選手とピットクルーはあきらめなかった。田村選手は先程の事故で負った肩と腰の痛みに耐えながら、160キロ以上もあるマシンを自力でピットまで押して運ぼうとする。ピットでもマシン修復の準備をおこない、紳助監督は田村選手の様子を見るため、その場所へと向かっていった。

約1時間後、何とかピットに戻ってきた田村選手とマシンを迎えたチームクルーは、再び暑さとケガにやられた田村選手を看護室へ、マシンは再び修復するためクルーの手にゆだねられた。ピットで田村選手を迎えた紳助監督も、あまりの不運と田村選手の行動を見てか、つい仲間の前で涙を見せてしまう。この時我々は、レース前に語られた紳助監督の言葉を思い出した。

「今年は転倒しても、どんなことをしても、引きずってでもマシンを持って帰ってこい言うたんですよ。で、メカニックにも8時間かかっても直せて言うたんですよ。もう最後やからね、思い切っていこか、って」。田村選手はこの男の約束を守り、マシンを持ち帰ってきたのだ。彼の行動が紳助監督の涙を誘ったようだ。

それから約3時間後、ついに19時30分を迎えてしまった。チェッカーフラッグが振られ、男たちの熱い戦いが終わりを告げる。

宴のあと…

歓声と共にウイニングランがおこなわれ、次々とフラッグを各ライダーに手渡されていく。そして、ウイニングランが終わったあと、Tカーに乗せられたマシンと田村選手、紳助監督とでコースを1周した。それを迎えるのは、青いタキシードを着込んだ仲間たち。

この瞬間、10年にもわたる男たちの夢が終りを迎えた。花火と観客の歓声の中、静かに静かに夜は暮れていくのだった。

NEO・GEO CD 発売1周年記念ビッグプレゼント!!

トータル135名！



❶NEO・GEOCD(SNK) 10名



❷K・O・F'95CDソフト(SNK) 10名



❸K・O・F'95アイテムBOX(SNK) 3名



❹K・O・F'95ポスター(SNK) 10名



❺K・O・F'95ぬいぐるみ(SNK) 21名



❻K・O・F'95マスコット人形(SNK) 50名



❼K・O・F'95ミュージックCD(サイトロン&アート) 5名



❽K・O・F'95クリアファイル(サイトロン&アート) 10名



❾ワールドヒーローズパーフェクト クリアファイル(サイトロン&アート) 10名



❿餓狼伝説3 VTR(サイトロン&アート) 3名



⓫餓狼伝説3 VTR～最強王座争奪戦(サイトロン&アート) 3名

応募のきまり

ハガキにご希望のプレゼント番号（必ず何号かも明記）・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望をご記入の上、応募券を貼付し左記宛先まで。

〒112東京都文京区水道2−13−2−201 ㈱芸文社分室 NEO・GEO FREAK編集部「5号プレゼント」係。

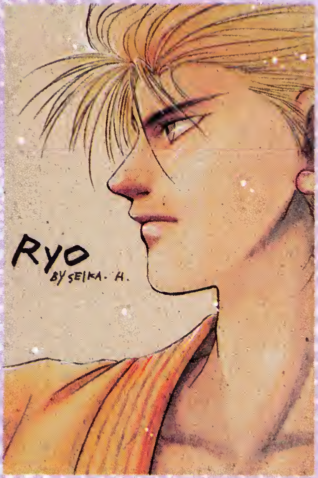
締切りは10月10日（消印有効）。発表は7号（11月10日発売号）誌上。

ネオジオフリーク3号プレゼント当選者発表!!

①ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～CDソフト●田中善朗・群馬県／飯塚功尚・東京都／長尾美佐紀・岐阜県
②鈴鹿8H耐シャツ●中村悠人・大阪府／喜多孝一・山口県
③東京おもちゃショークリアファイル●坂本恭庸・三重県／有馬克己・福岡県／野澤直己・山梨県／廣千葉県／小竹健補・奈良県／福間創・香川県／豊田浩之・愛知県／正井慎介・兵庫県／岸田和浩・兵庫県／伊藤悠輔・静岡県／森口明弘・大阪府／山口健二・千葉県／中村満利・愛知県他10名
④生駒治美サイン色紙●新海和男・東京都／森田幸子・埼玉県／梅村寿宏・奈良県
⑤WHP～CDソフト●楠野まゆみ・愛媛県／保田昌嗣・愛知県／池田直紀・島根県
⑥WHP～MVSインスト&ポップセット●福山旭・兵庫県
⑦マッドバンダナ●長田一範・大阪府／土門奈生子・北海道／木村光・千葉県
⑧ワールドヒーローズパーフェクト～ポスター●石渡久男・茨城県／田栗達矢・福岡県／小金井絢一・神奈川県／玉井芳行・宮城県／木下仁・岐阜県／鈴木真矢・秋田県／宮本義浩・愛知県／鈴木康広・静岡県／福田直紀・宮城県／鍋屋真紀・大阪府
⑨ニンジャコンバット～CDソフト●神田竜・兵庫県
⑩マジシャンロード～CDソフト●角虬俊昭・岡山県
⑪ニンジャコマンドー～CDソフト●山田伸吾・岐阜県
⑫ラリーチェイス～CDソフト●植田康紀・香川県
⑬ラギ～CDソフト●牧田優子・静岡県
⑭痛快GANGAN行進曲～CDソフト●石田和也・愛知県
⑮クロススウォード～CDソフト●北村淋夫・熊本県
⑯クロススウォードII～CDソフト●相原隆宏・徳島県
⑰WH～CDソフト●滝本一晃・静岡県
⑱WH2～CDソフト●石隈正義・福岡県
⑲WH2JET～CDソフト●西村文徳・和歌山県
⑳アイドル麻雀ファイナルロマンス2置時計●小山暁視・神奈川県／辛島義隆・千葉県／塩健純・福島県／清水目浩・静岡県／高野静香・神奈川県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

カラーイラストコーナー



ＰＮ／日向星花（東京都）　リクエストに応えてくれてありがとう！　イラストもコスプレも、やっぱり日向さんはリョウが◎!!



ＰＮ／乙姫英秋（京都府）　今号で１番多かった京＆庵のイラスト。その中でもかなり凝った部類に入る作品です



ＰＮ／卯月めい（京都府）　可愛らしい八雲ですね。でもそれなりに艶もあって!!　女性にも人気あるようです



ＰＮ／ＮＡＯＭＩ（東京都）　ラルフは野性的で、青年のように目がキラキラしたかわいいかっこよさ…!!　そんなイメージだそうです



ＰＮ／絵摩（愛媛県）　シャイアが多かったことへの反動でしょうか？　このかりんもかなり頑張ってます!!



ＰＮ／銭形たいむ（三重県）　鎮元斎で庵と闘う場合は、開始時に注意!!

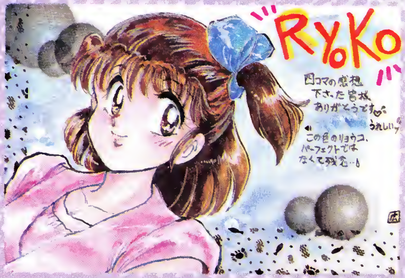


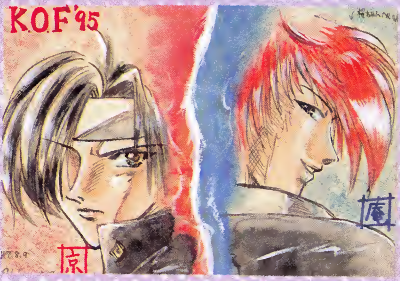
ＰＮ／氷川あづみ（広島県）　プリティ・マリー！　バキューンのポーズのようにも見えますが、いけないポーズのようにも…



ＰＮ／中村薬弥（埼玉県）　背景の文字は、ある天皇の宣命文で、一種の呪文のようなものだそうです

ＰＮ／城弥広已（鹿児島県）　オレンジのリョウコもなかなかいいのでは？　今度ジャンヌ様も見てみたいのですが…





ＰＮ／三浦かつみ（福岡県）　今号のシメはやはり、京＆庵。もうこれしかない…、という感じで。はい。次号はどうでしょうか？



ＰＮ／くれあ蘭須（愛知県）　Ｋ・Ｏ・Ｆ'95に押され気味でパワーダウンのナコルル。でもやっぱよい♡



ＰＮ／針田待子（大阪府）　華奢のケンスウくんです。何を反省しているのでしょうか？



エーディーケイNEO·GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワイルドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快GANGAN行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	オリジナルRPG(仮称)	未定	未定

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載

TEL.048-775-2347

電話番号はお間違えなく

NEO·GEO CD

※NEO·GEOはSNKの登録商標です。

「CD専用オリジナルモード」で、さらに興奮、さらに白熱。

「ワールドヒーローズパーフェクト」CD版は、「アーケードモード」・「CDモード」・「対戦モード」から選んで楽しめるソフトだ！
噂の「ディオ・ゴクウ・ゼウス」が使えるCD専用オリジナルモード！⬅はほんの一部分だ！


ゴクウ・ディオ登場！


ゼウスまで使える!?



チビキャラでも遊べる！



WORLD HEROES PERFECT™

ADK
株式会社エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル TEL.048(775)2412代 FAX.048(775)2198

ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1995 VOL.5
1995年9月20日発行 発行人 中西吉永 編集人 勝俣 篤
発行/株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)
580YEN (本体563yen)
芸文社

ネオジオフリーク VOL.5
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95徹底攻略!
SNK公認オフィシャル情報誌
芸文社



雑誌 63638—51 T1063638510586 ISBN4-87465-273-5 C0076 P580E